

GÉNÉRATION

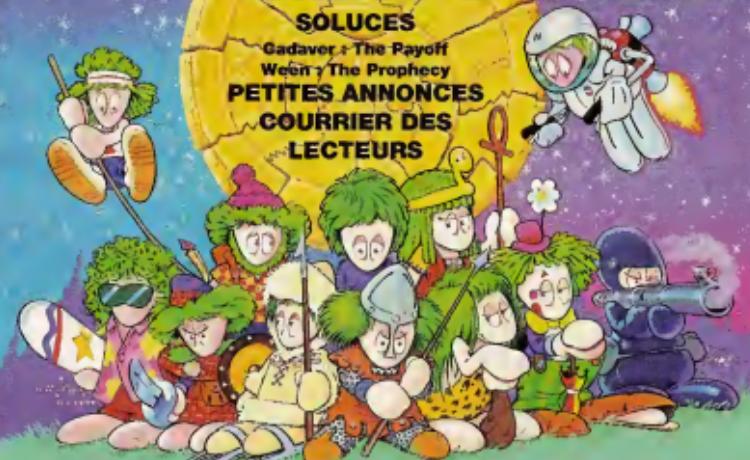
GÉNÉRATION

N°53-MARS '93

SLEEPWALKER,
le nouveau hit d'OcéanWALKER de Progamer,
Tutu et ses amis sont de retourBODY BLOWS, tout
à faire contre Street
Fighter 2-2 le plus difficile ?LES 4 D'OR 92
à EuroDisneyland. Les
résultats et les photos...DISQUETTE
DEMO EN CADEAUUn simulateur de vol sur Amiga
Un jeu d'arcade sur PC
Un jeu de réflexion sur ST

M4681 - 53 - 30.00 F

30FF - 9 FS - 219 FB - 7580

MICROCOSM et
DRACULA sur CDGUIDE
PRATIQUE
GEN4
SOLUCESGadaver : The Payoff
Ween : The ProphecyPETITES ANNONCES
COURRIER DES
LECTEURSGAGNEZ 1 FLIPPER
1 LECTEUR
CD-ROM ET DES
DUNE CD IIIUNDER A
STEEL SKY
un jeu d'aventure
révolutionnaire !

LEMMINGS 2 : UN RETOUR EN FORCE !



DOSSIER AMIGA 1200

Pourquoi acheter un 1200 ?

Les logiciels compatibles ?

Les premiers softs (Deluxe Paint, Zoo!...)

2 DISQUETTES CE MOIS-CI ?!

La disquette de ce mois-ci et le
coupon pour recevoir chez vous
la disquette démo, ou format
de votre choix, du prochain
numéro. Cool, non ?

COMBAT AIR PATROL (AMIGA), PREHISTORIK 2 (PC), TAQUIN (ST)

CLUB GEN4
Les Envahisseurs, Préhistorik 4...
Might & Magic 4...
Voir p.36

"UN JEU DIGNE D'UN DESSIN"



LEE EST UN SOMNAMBULE QUI PROFITE DE LA NUIT POUR FAIRE DES EXCURSIONS.

En plein sommeil, LEE court des dangers qu'il ignore. Il se précipite vers la fenêtre, marche sur le toit.....

Heureusement son fidèle chien RALPH veille sur son maître et tente par tous les moyens d'éviter le pire. Vous dirigez RALPH à travers 6 niveaux remplis de pièges terrifiants. Ne pouvant pas réveiller son maître, RALPH devra le protéger en le poussant dans la bonne direction, en lui donnant des coups de pattes, en créant des ponts avec ses bras...SLEEPWALKER va devenir une référence des jeux d'action réflexion sur micro. Il propose un scrolling parallax sur 8 niveaux, 32 couleurs sur Amiga, et 256 couleurs sur PC et 3,6 Megabytes de graphismes et d'animations.

ATARI STE
CBM AMIGA
IBM PC



ANIME SUR VOS MICROS!!*



* LE MAGAZINE JOYSTICK A DIT:

"OCEAN nous a concocté une animation quasi-parfaite."



"UN JEU GENIAL!!"

ocean®

OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS . TEL: (11) 539224 . FAX: (11) 2279573



AINSI LA LUTTE POUR LE 4 D'OR DU JEU VIDEO ULTIME FUT TERRIBLE COMME EN TEMOIGNE CE CLICHE PRIS PAR NOTRE CORRESPONDANT SPACIO-TEMPOREL.

Les événements se précipitent en ce début d'année. Après le C.E.S. de Las Vegas le mois dernier, ce sont les 4 d'Or qui ont marqués le mois de février. Découvrez les résultats et les photos dans ce numéro, ainsi que les nombreuses nouveautés du monde des jeux vidéo.

Mais le plus important reste à venir ! Il s'agit de la nouvelle formule de Génération 4, une véritable révolution dans l'histoire de Génération 4. Changement de format, changement de logo, changement de look, changement de contenu... Nous vous donnons, en fin de magazine, un avant-goût de ce que vous découvrirez le mois prochain ! Mais il y a encore mieux... Faire des disquettes tri-format devenait de plus en plus compliqué, les jeux PC et Amiga prenant de plus en plus de place. Désormais, vous pourrez commander la disquette d'un numéro sur l'autre. Tenez, à la dernière page du magazine, vous trouverez ce mois-ci le bon pour recevoir gratuitement la disquette du numéro 54 chez vous. Mais le mieux, c'est que cette disquette sera au format de votre choix. Du coup, nous pourrons vous offrir une disquette avec des démos plus belles et plus nombreuses. Jetez également un coup d'œil à l'offre d'abonnement, encore plus valable avec ce nouveau système !

Bon, je vous laisse, on retourne au travail. Rendez-vous le 27 mars...

Stéphane Lavoisard

COMANCHE™

La plus réaliste de toutes les simulations de combat d'hélicoptères !

NOVA

LOGIC

**MAXIMUM
OVERKILL**

4
GEN

flac
CD

Toute l'équipe de NovaLogic remercie les lecteurs de Génération 4 de l'avoir soutenu en attribuant le prix de la meilleure simulation de vol à Comanche et vous présente en avant première les photos des scenario disks



UBI SOFT
Entertainment Software

20, rue Armand Carel
93100 Mérignac sous Bois
Tél : 46.57.45.52

Le Salon des 4 d'OR

Quelques éditeurs étaient venus pour l'occasion présenter leurs prochaines productions. Nous en avons donc profité pour vous en faire bénéficier d'un reportage complet sur ce mini-salon page 73 !



Oh, no ! Lemmings 2, ils sont de retour



Malgré assez peu de produits en test ce mois-ci, nous avons eu le plaisir de nous éclater avec Lemmings 2 (Psygnosis) ! N'oublions pas cependant Sleepwalker chez Ocean, un jeu d'arcade superbe. Prime Mover, la dernière simulation de moto de chez Psygnosis et quelques autres bons produits !

Génération 4 - 19, rue Hégrisse Moreau - 75018 PARIS - Tel : (33)(1) 45 22 38 60 - Fax : (33)(1) 45 22 70 31

REDACTION : Directeur-adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard - Rédacteurs en chef : Didier Lelié - Rélecteurs : Olivier Canou, Yann Renouard, Christian Roux, Michel Huang - Illustrateur : Olivier Frat - Rédacteur Graphique : Maguette, conception logotype - Marc Frister - Astrophotographe : Frédéric Lefevre, Fabrice Raveau, Cécile Gaspard - PUBLICITÉ : Directeur : Antoine Hamel - Assistant : Sébastien Raspail, Kata Rózsa - FABRICATION : Jacques Coufle - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Lepotin - Tél. 73 - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pfister - PROMOTION : Responsable : Véronique Gaudy - Club Génération 4 : Véronique Lelié - TELEMATIQUE : Jacques Comte, Christophe Ravaud, Christophe - COMPATIBILITÉ : Chef compatible : Lulu Aribab - Assistant chef : Charles Concolat, Stéphane Bouchard, Nafya Sihot - DIRECTION ÉDITORIALE : Directeur de la Production et des rédactions : Géraldine Gauthrelle - Directeur délégué : Patrick Andret - Responsable d'administration : Pascale Bry assistée de Jérôme Brothuis

Création 4 est une Publication de Presseimage, SARL au capital de 250 000 francs. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégrisse Moreau - 75018 Paris. Commission de publication : 459731 - ISSN : 0937-8780X - Dépôt légal 2ème Trimestre 1992. Ce numéro comprend un insert jeu de 32 pages "Guide Pratique N°3", un essai breveté, de 2 pages "Témoins Jeux" et un coupon encarté "Témoins Jeux N°4".

Le jeu de 11 mois 1992 est édité dans les deux derniers 2 et 3 de l'année 4. C'est-à-dire que les copies ou reproductions de ce jeu sont interdites à l'usage du joueur et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les méthodes de copie ou de reproduction de ce jeu sont interdites. Toute reproduction, même partielle, faites sans le consentement du joueur ou de ses dépositaires, ou non autorisée, est illicite et sera poursuivie en justice. Toute reproduction ou reproduction par quelque méthode que ce soit constitue une contrefaçon punissable par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'usage de codes, photos ou témoignages implique l'autorisation par l'auteur de leur utilisation dans le journal. Les déments ne sont pas nécessaires. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs.

Les 4 d'OR cuvée 1992



Le 3 février 1993, se déroulait à Eurodisney, dans la salle du

Videopolis la quatrième remise de prix Fnac: Génération 4 pour les meilleurs jeux micros et consoles.

Plus de 600 personnes du milieu étaient présentes pour une cérémonie incroyable. Résultats et résumé de cet événement en page 90 !



Sous le ciel d'acier : Revolution

Après l'excellent *Lure Of The Temptress*, *Revolution Software* dévoile enfin son tout nouveau produit : un jeu

d'aventure se nommant *Beneath A Steel Sky* ! Utilisant une nouvelle version du "Virtual Theatre", l'interface interactive ayant rendu *Lure Of The Temptress* si passionnant, ce produit est prévu pour le mois de Mai. Début d'un *Work In Progress* prometteur...



Dossier Amiga 1200

Vous le réclamez depuis de nombreuses semaines: le voici donc ! Une présentation complète de la nouvelle machine Amiga : le 1200. Les caractéristiques, le test de *DPAINT AGA*, les jeux qui fonctionnent dessus...

LES RUBRIQUES

DEMO DISK	10-11
NEWS	14
DOSSIER AMIGA 1200	25
CONCOURS FLIPPER	34
CLUB GEN4	36
ABONNEMENT	39
GEN & RIK	40
TESTS	42
BREFS	70
PREVIEWS	105
TESTS CD	116
NEWS CD	120
CONCOURS DUNE II	126
PROCHAIN NUMÉRO	130

INDEX DES TESTS

CIVILIZATION	(MAC)	58
DOGS OF WAR	(PC)	70
DOMINIUM	(AMIGA)	70
ERIC THE UNREADY	(PC)	70
GUNSHIP 2000	(AMIGA)	54
LEMMINGS 2	(PC)	50
PREMIER MANAGER	(AMIGA)	70
PRIME MOVER	(AMIGA)	64
SHADOW PRESIDENT	(PC)	62
SLEEPWALKER	(AMIGA)	44
SPACE CRUSADE	(PC)	62
V FOR VICTORY 2	(PC)	70
VOYAGE BEYOND	(AMIGA)	56
WALKER	(AMIGA)	42
XENOBOTS	(PC)	47
ZOOL	(AMIGA)	60

- A** 1 Sensible Soccer
M 2 Flashback
I 3 Another World
G 4 Vroom
A 5 Dune

- 6 Zool
7 Lotus 3
8 Project X
9 Street Fighter 2
10 Lemmings

- P** 1 Alone In The Dark
C 2 Dune
3 Monkey Island 2
4 Indiana Jone 4
5 A-Train

- 6 Eternam
7 Underworld
8 Wing Commander 2
9 Comanche
10 KGB

- S** 1 Street Fighter 2
T 2 Vroom
3 Hook
4 Lemmings
5 Another World

- 6 Ishar
7 Epic
8 Addam's Familly
9 Robocop 3
10 Lotus3

BULLETIN DE VOTE

- 1 6
 2 7
 3 8
 4 9
 5 10

Vous devez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine. N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez.

Renvoyez vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moreau, 75018 Paris.

DELPHINE

Flashback continue de faire un carton, tandis qu'Another World est très bien placé ! Etant donné que Flashback n'est disponible que sur Amiga, on peut réellement s'imaginer devant le succès de Delphine vis à vis du public. Attention cependant, car au fur et à mesure des mois, cet engouement risque de disparaître pour supporter d'autres compagnies plus productives.

OCEAN

Surtout apprécié sur ST, Ocean possède grâce à son importation logithéque une sérieuse avance sur ses rivaux. Attention cependant à la sortie en grande nombre de produits de certaines autres compagnies. L'annonce des licences de l'Amiga de Marseille et du film Jurassic Park laisse présager cependant un avenir serein.

VIRGIN

Dune fait toujours aussi fort, tout comme KGB. En plus, la sortie récente de ces produits sur Amiga a donné un sérieux coup de fouet à l'impulsion de Virgin sur le public français. Les mois prochains risquent d'être chargés en produits distribués par Virgin, qui s'annonce comme un des grands de l'année 1993.

Nom :
Prénom :
Age :
Adresse :
Machine : AM PC ST

7 JOURS D'ESSAI GRATUIT*

100% COMPATIBLE IBM

LIVRAISON RAPIDE



Tous nos systèmes sont assurés d'être compatibles avec les dernières versions de Windows 3.1 et 95. Ils sont également compatibles avec les dernières versions de DOS et de Macintosh. Ils sont également compatibles avec les dernières versions de WordPerfect, Word, Lotus 1-2-3, Quattro Pro, et d'autres logiciels de bureautique et de traitement de texte.

Nous envoyons un petit guide d'installations qui vous aide à configurer et à installer votre nouveau système, ce qui vous garantit un déploiement parfait pour utiliser toutes les fonctionnalités.

En plus, vous bénéficiez d'une assistance à distance gratuite et d'un soutien technique 24h/24h.

CONSTRUCTEUR

BON DE COMMANDE RAPIDE

CONFIGURATION 486/386DX(32Mo) / SX(16Mo) comprend :

- Cartes Mères 486 : évolutives du 486SX-25MHz au 486DX-66MHz par simple changement de Microprocesseur et de l' oscillateur
- Moniteur : SVGA Couleur 14" 1024x768, 800x600, 640x480 entrelacé
- Carte Vidéo : Trident S-VGA 512Ko, avec Driver pour Windows 3.1
- Disque Dur Intégré : Western-Digital, IBM ou CONNER format 3 1/2"
- Carte contrôleur IDE : peut contrôler 2 Lecteurs et 2 Disques Dur
- Connecteurs Externes : 2 Prises série, 1 Prise // et 1 Prise Joystick
- Lecteur de Disquettes : 2 format 3 1/2" en Haute densité, 1.44 Mo
- Balise : Minitour 200W, 4 emplacements dont 2 x 5 1/4" et 2 x 3 1/2"
- Câbles : 102 Touches FR * Souris : 4000DPI 100% Compatible Microsoft

Prix TTC

	PANY 4501p	PANY 4301p	PANY 4300s	PANY 4200s	PANY 3300s
DD 40Mo	9200F	8300F	7700F	7100F	6400F
DD 85Mo	9400F	8500F	7900F	7300F	6600F
DD 125Mo	10300F	9400F	8800F	8200F	7500F
DD 200Mo	11300F	10400F	9800F	9200F	8500F

Options en TTC

	Qté	TOTAL	DESIGNATIONS	Total TTC
SIMM 1 Mo (70ns) x 3		300F		
Clavier Keytronic 102T FR (Made in USA)		600F		
Carte Orchid Prodesigner II 1Mo		900F		
Carte Orchid Fahrenheit 1280x1 Mo		1700F		
Carte SOUND-BLASTER PRO IIe		1600F		
Carte VIDÉO-BLASTER		2650F		
CD ROM PHILIPS CM205		3200F		
Dos 5.0 + Windows 3.1 v1		1200F		
Extension pour Trident S-VGA à 1Mo		250F		
Carte Vidéo 32 32000 Couleurs		900F		
Joystick		250F		
Lecteur 5 1/4" 1 Mo Haute Densité		400F		
Mémoire Cache ext à 256Ko (486)		400F		
Moniteur PHILIPS SVGA 14" entrelacé		600F		
Moniteur PHILIPS SVGA 14" a ecran 1400F		1400F		
Moniteur PHILIPS SVGA 15" a ecran 1400F		1400F		
Moniteur SAMPO 15" AlphaScan II e		1800F		
Moniteur SONY 14" 14200 Trinitron		1900F		
Moniteur SONY 14" 14045 Trinitron		2600F		
Moniteur SONY 17" 17045 Trinitron		3500F		
Moniteur EIZO 15" F340i-Z n'e		3700F		
Moniteur EIZO 17" F550i-MJ.n'e		6900F		
Imprimante CANON BJ1020 (noir)		2300F		
Imprimante CANON BJ200		3500F		
Imprimante CANON BJ200		3900F		
Imprimante CANON BJ300		4100F		
Imprimante CANON BJ330		4700F		
Frais d'envoi par machine : 300F				
Total à payer en TTC				
Nom/Prenom				
N°	Rue		CP	
Ville	Tel			
Je règle ma commande le / / 1993 par : chèque (o-joint) à l'ordre de B.M. Conseil				
CB		Date fin / /		
Signature (obligatoire)				
Signature des joints pour les achats de 12 mois				
*Le délai gratuit est valable pour une période de 7 jours à compter de la date d'envoi, par retour du matériel dans son emballage d'origine. Les frais de port et de retour restent à la charge du client. L'essai gratuit n'est valable que pour les achats de 12 mois.				
Les produits sont livrés dans l'état dans lequel ils étaient disponibles. Toute réclamation doit être déposée dans les 15 jours à compter de leur réception. Tous les exercices de recours sont à la charge du client. Les réparations sont garanties 1 an à parts égales et non cumulatives, sauf gravité. Les pièces détachées sont en rechange, sauf pour les matériels en réparation.				

Envoyez votre commande à : Minitel FAX n° 42.03.41.49
B.M. Conseil 72 RUE PHILIPPE DE GIARD
75018 PARIS (FRANCE)

1-42.05.38.45





ST ENTOMBED

Pas de gros problèmes pour lancer ce petit jeu. Ouvrez le répertoire Entombed et lancez ENTOMBED.PRG. Le jeu se lance alors automatiquement. Vous pourrez avoir des renseignements supplémentaires au début du jeu sur les différents objets que vous pourrez ramasser. Le personnage se dirige à l'aide du joystick. Bon courage.

PC (Sans EMS) PREHISTORIK 2

Créez un répertoire PREHISTO sur votre Disque Dur. (MD PREHISTO).



Copiez le fichier se trouvant sur la disquette sur le Disque Dur (Mettez-vous sur le lecteur contenant la disquette (A: ou B:) puis tapez COPY PREHIS.EXE C:\PREHISTO). Lorsque

ACHTUNG !!! AVANT DE LIRE LES PARAGRAPHES SUIVANT, PROTEGEZ IMPÉRATIVEMENT VOTRE DISQUETTE EN ÉCRITURE. FAITES UNE COPIE DE SÉCURITÉ DE LA DISQUETTE OU DES FICHIERS ET N'UTILISER PAS LA DISQUETTE ORIGINALE !

Ce mois-ci, nous vous proposons malheureusement une seule démo par machine. Les démos pour Amiga et PC deviennent de plus en plus grosses et donc de plus en plus complètes, mais assurez-vous, le mois prochain vous aurez une seule disquette pour votre ordinateur.

D'un autre côté, il nous est de plus en plus difficile de trouver des démos sur ST, ce qui explique la présence d'un DP. Donc ce mois-ci, nous vous offrons la disquette 53, avec les démos de Combat Air Patrol pour Amiga, Entombed pour ST et de Prehistorik 2 sur PC.

ceci est fait, allez sur votre disque dur dans le répertoire PREHISTO (C:\PREHISTO) et lancez PREHIS.EXE. Le jeu va alors se décompresser. Une fois que c'est fait, il ne vous reste plus qu'à lancer le fichier pre.com (C:\PREHISTO\PRE). Au menu principal, lancez Start (les options ne marchent pas). Vous dirigez le personnage à l'aide des flèches du clavier, et frappez avec la barre d'espace.

ATTENTION !!! Ce jeu ne marche pas si le Driver EMM386 est en action. Si c'est le cas, retirez le CONFIG.SYS. Pour ce faire, allez sous le répertoire racine (C:) et tapez EDIT CONFIG.SYS. Recherchez la ligne sur laquelle se trouve C:\DOS\EMM386.SYS (ou EMM386.EXE) et placer REM devant cette ligne pour obtenir REM C:\DOS\EMM386.SYS. Sauvegardez le fichier (dans menu FICHIER ; SAUVEGARDER). Une fois ceci fait, relancez votre ordinateur et retournez dans le répertoire PREHISTO et lancez PRE.COM

NOTE : Pour remettre le driver EMM386 en action, relancez le fichier CONFIG.SYS (EDIT CONFIG.SYS sous le répertoire racine), enlevez le REM

Disquette 53



devant la ligne, sauvegardez et relancez votre ordinateur. REMARQUE: Le répertoire racine est le répertoire de base de votre Disque Dur. Cela signifie que vous n'êtes entré dans aucun répertoire. Lorsque vous êtes sous le répertoire racine, l'ordinateur affiche uniquement C:

AMIGA (1 mega seulement)

COMBAT AIR PATROL

ATTENTION !!! Cette démo ne marche que si vous possédez 1Mo de mémoire. D'autre part, il ne faut qu'aucun lecteur externe ne soit connecté. Cette démo marche également sur l'AMIGA 1200.



Placez la disquette dans le lecteur et lorsque le curseur clignote, tapez CAP. Dans cette démo, vous ne disposez que de l'option Instant Flight. Un rapide résumé des ordres vous est ensuite donné. En voici la traduction.

FLECHES DE DIRECTION :

En haut, en bas, droite, gauche.

CRTL : Choix des armes

TAB : Choix du collimateur

+ - : Puissance du réacteur

B : Freins

A : Crochet d'arrimage

L : Lancement

G : Train d'atterrissement

<> : Gouvernail droite et gauche

RETOUR CHARIOT : Feu

I : Lumière Cockpit

DEL/HELP : Post-Combustion

M : Souris

K : Clavier

J : Joystick

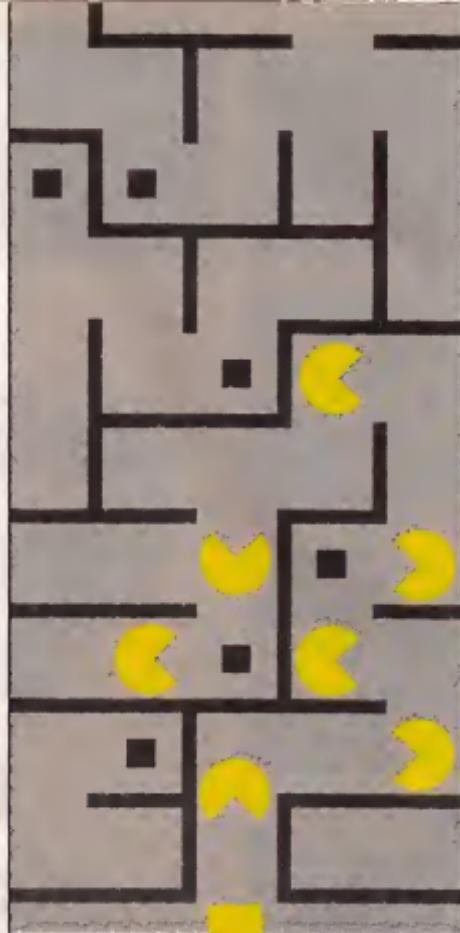
NOTE : toutes ces commandes sont en clavier anglais (soit en QWERTY) Au début du jeu, pour lancer l'avion, pousser les réacteurs et appuyez sur 'L', l'avion décollera.

PROBLEMO MAOUSSE KOSTO ???

Faites une copie de la disquette ou des fichiers pour plus de sécurité. En cas de problème, vérifier bien que vous ayez suivi les instructions à la lettre. Si le problème persiste, essayez de vérifier la disquette chez un ami, le problème pouvant provenir de la qualité de votre lecteur de disquettes. Si le problème persiste, envoyez la disquette à l'adresse suivante en précisant bien :

PRESSIMAGE DISQUETTE GEN4
N°53 - 19 rue Hégesippe Moreau - 75018 PARIS.

Indiquez la machine que vous possédez, et le problème rencontré. Le traitement de votre demande nécessitera entre une semaine et un mois.

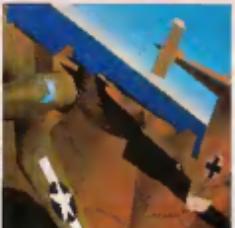


Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Cial Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le -Pont
Tél. 49 77 82 80

fnac



STUNT ISLAND

Etre à la fois cascadeur pilote et réalisateur ? Mais c'est Hollywood !

Disney
SOFTWARE

© DISNEY



ON PENSE A VOUS POUR L'OSCAR DU MEILLEUR FILM D'ACTION.

Les majors du cinéma viennent de signer le contrat le plus original du siècle en faisant l'acquisition d'une île entièrement dévolue au cinéma et à la cascade aérienne : Stunt Island.

Conçue avec les professionnels d'Hollywood, Stunt Island combine pour la première fois simulation aérienne et réalisation de films. Sur cette île paradisiaque, vous pourrez à la fois piloter, filmer vos évolutions et réaliser le montage et la sonorisation de vos images pour créer des films d'action à couper le souffle.

Du biplan de la première guerre mondiale à la navette Challenger, choisissez votre avion parmi les 50 disponibles et participez aux 32 missions du grand concours de cascade aérienne.

Créez vos propres cascades grâce à une bibliothèque de 34 décors et de 800 accessoires, véhicules, personnages et bâtiments que vous pourrez animer pour réaliser des séquences dignes des grands succès d'Hollywood.

Vous êtes maintenant un de la volige. Alors prenez le contrôle des 8 caméras pour saisir vos exploits sous les angles les plus fous.

Quand la prise est bonne, passez au studio de post-production pour monter et sonoriser vos images grâce aux 100 effets sonores et musiques disponibles. 15 films déjà montés vous permettront de vous familiariser avec les techniques du cinéma.

Stunt Island est disponible sur PC.

Notice et jeu en français.

Pour tout savoir sur Stunt Island, composez le :

3615 INFOGRAMES

Distribué par :



**BODY BLOWS
A FRAPPER FORT**

Nous l'avons vu, résister une review beaucoup plus longue mais les plus de temps n'ont fait que nous n'avons pu avoir qu'une review avec deux commentaires et sur un seul sujet. Enfin, dans tout le même, vous



dire que *Body Blows* est très, mais alors très long, restaurant malgré un nombre de coups qui semble plus restreint que pour *Street Fighter 2*. Les personnages bénéficient par contre d'animatrices qui semblent nettement supérieures à celles des personnages de SF2. Le jeu étant numéro, nous

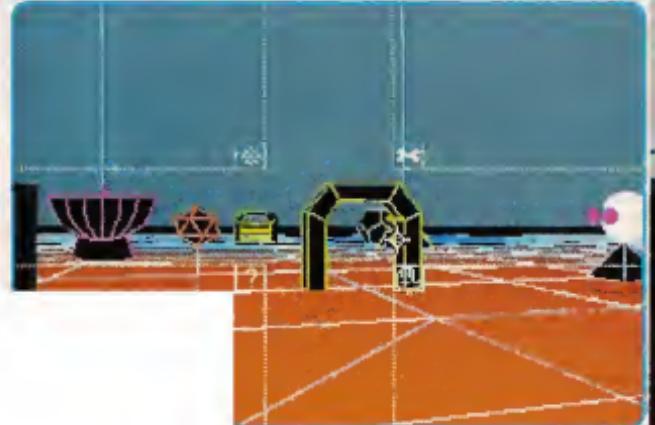


pourriez nous présenter ce produit qui semble surclasser SF2 par l'animatrices et des sprites tout du moins, mais aussi par les coups. En plus de nous pour nous entraîner, vous aurez comme pour *StreetFighter 2*

Délirer avec des tonnes de potes

CYBERSPACE

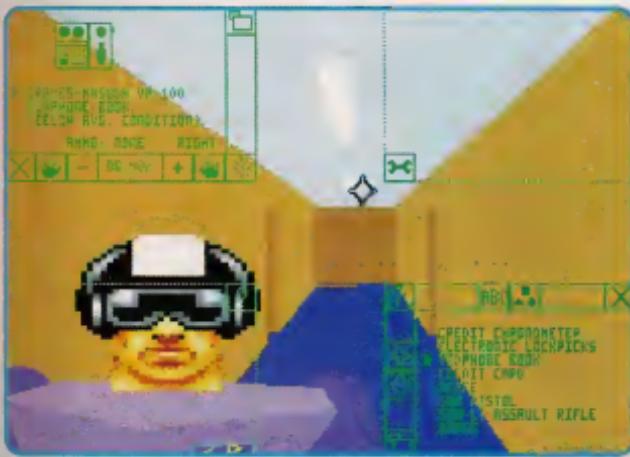
Toujours en plein développement, Cyberspace de chez Entertainment Software s'annonce décidément de plus en plus prometteur. Les joueurs vont se retrouver dans un monde virtuel incroyable. Ceux qui connaissent les jeux de rôles tels que Rolemaster, Cyberspace ou GURP, retrouveront avec plaisir des règles complexes et réalistes pour gérer





toutes les situations. Vous incarnerez un personnage dans une aventure se déroulant dans un monde cyberpunk. Pour ceux qui ne savent pas trop à quoi correspond ce terme, je rappellerai qu'il s'agit d'un monde futuriste, dans lequel les gouvernements ont été complètement corrompus, et où sévissent d'énormes Trusts industriels possédant en fait tous les pouvoirs et l'argent. La violence, la drogue et les

Chacune des quatre fenêtres dans les coins de l'écran permet d'accéder aux menus pour l'inventaire, parler avec quelqu'un, voir l'état de son personnage...



armes sont monnaies courantes dans une société peuplée de paumés et de criminels. Les progrès de la technologie ont permis à quasiment n'importe qui de se munir de nombreuses prothèses électroniques et cybérnétiques. Les plus aventureux peuvent même se connecter directement sur les réseaux informatiques et pénétrer ainsi dans un monde virtuel, le cyberspace, représenté dans le jeu par une vue en 3D. Pour ceux qui voudraient vraiment se plonger dans cette ambiance très étrange, une seule solution : se ruer sur les œuvres de William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley ou Georges Alec Effinger. Un produit complexe et complet qui devrait arriver très bientôt et en français sur les écrans de nos PC.

Bientôt ... Black Sect
Y perdrez-vous votre âme ?

AVVENTURE
ANGOISSE

Lankhor

3615
LANKHOR

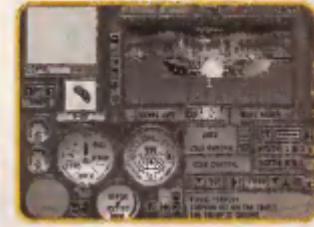
UN NOUVEAU SALON A LA FOIRE DE PARIS : LE SALON DES JEUX VIDEO ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Chaque année, La Foire de Paris attire près d'un million de visiteurs à la Porte de Versailles. Après le formidable succès l'an dernier, du l'Espace Jeux Video Informatique (plus de 40 000 personnes), les organisateurs du salon ont décidé de franchir un nouveau pas cette année, avec la naissance d'un salon à part entière : Le Salon Des Jeux Vidéo et des Nouvelles Technologies !

Les Super-Nova-Logic

La boîte de développement Novalogic, à qui l'on doit récemment Comanche Maximum Overkill et aussi Xenobots testé dans ce numéro, continue à se montrer très productive, avec dans un premier temps et pour très bientôt, la première disquette de scénarios pour Comanche. Au programme, 30 nouvelles missions, avec à la clé des tonnes de nouveaux décors. Vous aurez ainsi accès à des régions arctiques, recouvertes de neiges, mais aussi des déserts, avec des gorges profondes dans lesquelles il faudra se frayer un chemin ! Armored Fist est un wargame dans lequel vous dirigerez vous-même, dans des phases utilisant la technologie Vortex, divers tanks ultra-modernes dans des affrontements explosifs. Un éditeur de campagne y sera inclus et l'ordinateur pourra même

s'occuper de gérer tous les tanks, pour ceux qui veulent se concentrer uniquement sur l'aspect stratégique du produit. Enfin, Wolf



Pack, une ancienne production Novalogic, va ressortir sur CD Rom, avec de nouvelles scènes animées, des musiques entraînantes et de l'action à volonté pour ce simulateur de sous-marin déjà fort célèbre.



FOIRE DE PARIS

Sur 5000 m², les principaux éditeurs du software et de corbeilles, les grands constructeurs et la presse spécialisée vous présenteront toutes les dernières nouveautés en matière de jeux sur micros ou sur consoles, de machines d'arcades, de machines (micro, cons., la, machine multimédia), de manettes... Pour vous tous, joueurs maniaques, curieux, professionnels et, aussi, moins joueurs que jamais, la Foire de Paris c'est le salon l'un des plus qui se tiendra du 29 Avril au 7 Mai. Dès lors, il faudra pour s'inscrire, sur les stands nous vous donnerons plus de précisions le mois prochain. A bientôt !





SPACE COMBAT SIMULATOR

by
Lawrence Holland &
Edward Kilham



Retrouvez dans cette superbe simulation les grands frissons cinématographiques de la saga de la guerre des étoiles

UBI SOFT

Entertainment Software

26, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil sous Bois



© 1993 Star Wars, X-Wing and all other elements of the game, including the characters, trademarks and service marks, are the sole property of LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. X-Wing game ©1993 LucasArts Entertainment Company. UBI is a registered trademark of International Business Machines. Inc. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.

BODY BLOWS VA FRAPPER FORT

Nous l'avions vous présenté une preview hachurée, jusque-là nous n'avions pas eu l'occasion d'avoir une preview avec deux combattants. Nous avons donc fait pour nous amuser comme des fous, déclavant au fur et à mesure des parties le mouvement de chaque personnage. On peut dire tout de



Un coup spécial, un ! Comme pour Street Fighter 2, Body Blows présente ces coups que beaucoup affectionneront.



Vous voilà face à un solide adversaire dans une de ces arènes au public fort chaleureux et bruyant. A vous de jouer...

même si je dirais que Body Blows est très bien mais il me semble un peu moins bien qu'SF2, mais c'est vrai, les mouvements bénéficiant aux deux meilleurs réalisations avec quelques coups qui font penser à la preview dans le meilleur numéro.

Les débuts de Kyrandia 2

Alors que la version Amiga est disponible depuis quelques mois déjà, voici les premiers écrans de la version PC du deuxième épisode de la saga Fables & Fiends. Pour retrouver ce monde féérique, il vous faudra cependant attendre quelques mois supplémentaires, mais vous aurez le plaisir d'y retrouver quelques personnages du premier volet. Comme vous pouvez le voir, les graphismes semblent encore plus jolis que pour le premier épisode, mais ce sera surtout votre ennemi qui vous causera le plus de

surprises. Un des points forts de Kyrandia venait de l'animation des personnages et avec ce deuxième volet,





les auteurs sont bien décidés à faire encore plus fort. Nous enquêtons pour en savoir plus et vous révéler dès que possible les nouveaux secrets du monde de Kyrandia. Lands Of Lore continue lui aussi à bouger, avec de nouveaux écrans que nous pouvons vous dévoiler. Nous attendons que le jeu soit plus avancé et partiellement jouable, pour faire une preview complète sur le produit issu des créateurs d'Eye Of The Beholder.



*A l'assault des magasins
fracassez les portes et
abattez les murs ...*



CASTLES II SIEGE & CONQUEST



Interplay

LES NUITS ARABIQUES CHEZ KRISALIS

Voici en effet une petite surprise zyde à la distribution annuelle des produits Krisalis en France par Virgin. Les nombreux jeux de la compagnie sortent en effet de façon aléatoire dans n'importe quel paquet. Ce qui est en soit, le premier de la liste qui sorties grâce à Virgin Games est "Arabian Nights", un jeu d'aventure très sympathique. Vous y dirigez un petit personnage (Sintab) dans de nombreux niveaux remplis de milliers de marmailles, mais surtout de plusieurs mécanismes, énigmes et ennemis. Le jeu est très simple mais tout comme les mécanismes et les musiques. Un jeu très sympathique qui nous vaut présentement plus un étoile au classement !

A NOUVEAU CAPTIVE :

Nous avons, à votre demande, intégré la Capture 2 en 1 dans notre jeu de la semaine. Cela semble être assez intéressant et nous espérons que ce sera un succès, plus le moins prochain. La vue dans la fenêtre gris hiver n'est pas sans rappeler la qualité d'Uncharted 1.



ADELINE SOFTWARE

La nouvelle est tombée officiellement lors de la cérémonie des 4 d'or.

Les auteurs du fabuleux *Alone In the Dark* ont quitté Infogrames pour rejoindre Delphine, l'occasion de créer un nouveau label : Adeline Software. Pour vous, nous avons enregistré les premiers cris poussés par bébé.



Nom : Adeline Software Date de naissance : 1 février 1993 à Lyon
Particularité : Porte le nom de la petite sœur de Delphine, toutes deux filles de Paul de Séneville, le grand patron de Delphine.

Membres de la famille : Yael BARROZ, Frédéric RAYNAL, Didier CHAMFRAY, Laurent SALMERON

Gen4 : Quelles ont été vos motivations à l'origine de ce nouveau départ ?

Eux : Depuis que nous avons commencé à plancher sur *Alone In the Dark*, nous avons toujours eu l'occasion de faire ce que nous voulions. Le travail achevé, nous avons eu peur de ne plus pouvoir en faire autant, peur de sombrer dans une politique de développement "à la chaîne", peur de la routine. D'un côté, Infogrames nous poussait à produire un *Alone 2* en reprenant les routines du premier volume - un peu ce qui se passe avec Eternam - mais de notre côté, nous étions avant tout attirés par la création et l'exploitation de nouvelles technologies.

Gen4 : Pour vous, quoi de neuf ?

Eux : Premièrement, nous allons gagner le statut d'éditeur. Si les logiciels que nous produisons reçoivent l'approbation du public, nous bénéficierons de retombées immédiates. En tant que salariés dans une grande maison d'édition, les programmeurs restent souvent dans

l'ombre. Il faut avouer que cette situation n'est pas très motivante.

Gen4 : Quels sont les objectifs d'Adeline ?

Eux : Nous partons du principe qu'un logiciel possède au départ une âme. De son côté, une équipe de production doit adopter une synergie de groupe. Nous

allons tenter de faire des jeux qui nous font plaisir et qui, nous l'espérons, feront plaisir aux joueurs. C'est essentiel. Dans un premier temps, Adeline Software va développer des applications pour le PC et la console Super Nintendo. Un passage par le support CD n'est pas obligatoire.

Gen4 : Pouvez-vous nous en dire plus au sujet de vos prochains logiciels ?

Eux : Oui, énormément.

Gen4 : Mais encore...

Eux : En fait, nous allons passer beaucoup de temps à développer de nouveaux utilitaires. Nos premiers projets ne sortiront pas avant un an. Il ne s'agira pas de petits produits et nous n'envisageons pas encore de nous lancer dans un "logiciel vitrine". Ce que nous souhaitons avant tout, c'est de faire un jeu auquel le public jouera longtemps. Nous conserverons certainement une trame aventure. Le jeu en réseau, pourquoi pas ?

Gen4 : Merci pour ces premiers cris.

Propos recueillis par C.Roux



Salon du Jouet

DU 27 Janvier au 2 Février se tenait au Parc Des Expositions de Villepinte le 32e salon du jouet. Nous n'avons pu nous empêcher d'aller y faire un tour pour avoir une idée des prochaines bêtises que vont faire tous les enfants de France et de Navarre ! Était présent sur le Salon, Nintendo, qui en profitait pour présenter ses dernières nouveautés dont Star Fox, un superbe jeu sur SNES; Star Wars un jeu d'action basé sur la Guerre Des Etoiles; Super Mario Kart, une course de voiture dans laquelle vous allez retrouver tous les personnages de Mario. Ocean présentait aussi Mr Nuts et quelques autres nouveautés, tout comme Atari qui présentait activement sa console portable Lynx et tous les produits qui gravitent autour.



Ludimédia aussi impressionnait par son stand et des tonnes de produits et d'accessoires pour les consoles Nintendo. Pour ce qui est des jouets plus classiques, les gros poissons nageaient dans des stands immenses. Que cela soit MB, Habourdin ou Ideal Loisir, tous montraient des tonnes de nouvelles peluches, des poupées et des personnages directement tirés de BD, dessins Animés, films, voire même quelques productions originales.

L'arsenal d'ideal Loisir en matière de pistolets à eau, fusils à eau et autres gadgets du genre nous a tout particulièrement séduit, même s'il faudra attendre les beaux jours pour vraiment pouvoir en profiter.



Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE

2 Grands Jeux
du commerce
Pour votre PC

STREET FIGHTER

+

SWAP

64 F

SEULEMENT

PC DISQUETTE

DISQUETTES
INCLUSES

HS N°1 - JEUX MICRO 64 F

STREET FIGHTER
EEA, VGA, CGA, MEGA 64 K

PC disquettes

INCROYABLE !
2 GRANDS JEUX DU
COMMERCE POUR PC A
UN PRIX DERISOIRE !
LA célèbre
STREET FIGHTER
et le maste-dé de toute
SWAP

Street Fighter fonctionne sur EEA, VGA et
VGA - SWAP fonctionne en EEA, VGA et toute
autre configuration avec CGA et MEGA 64 K (jouez
avec deux accompagnements différents).
Demandez à l'éditeur du magasin.

PC Disquette 320 Kbytes
250, rue du Pichou 92160 Rueil-Malmaison
se administrer par correspondance, la vente
existe en France et la correspondance prévoit
que vous nous écrivez. Un vrai jeu avec tout
ce qu'il faut pour faire de la guerre.

Demandez à l'éditeur du magasin
pour en savoir plus. Si vous n'avez pas de correspondance
ou de vente, nous vous recommandons de faire
la demande à l'éditeur du magasin.

La SWAP N°1. Si vraiment quelque chose
que je ne saurais pas fonctionner, je
l'éditeur demander sur la vente pour avoir des informations
précise et nous ne pouvons être tenu

SWAP 320 Kbytes

SWAP - cagoule MICROSOFT

Test magazine :
STREET FIGHTER 3
Domaines publics :
TOUJOURS LES NOUVEAUTÉS

Microfolie's

Tomorrow is
now !

"Interactiv' Concept"
jeux vidéos



**Printemps 93,
déjà trois lieux à surveiller de près ...
Soyez les premiers !**

Découpez ces coupons !

VOUS SAUREZ BIEN TÔT POURQUOI

Déposez ou renvoyez la partie B à l'un des trois adresses ci-dessous
et conservez précieusement la partie A

A

Nom :

Prénom :

Adresse :

Téléphone :

Date de Naissance :

En attendant le 20 octobre

**14^{ME} SALON
INTERNATIONAL
DE LA MAQUETTE
ET DU MODÉLISME
ET DES JEUX DE
REFLEXION !**

Qui jouera à l'Avril se déroulera dans le Hall 1 du parc des Expositions de la porte de Versailles, une des plus importantes manifestations pour les passionnés de la culture pop et surtout de jeux de réflexion. Les jeux de rôle seront aussi bien représentés avec des stands de curieux et déclimatiseurs. Vous êtes un fan et vous voulez voir les dernières nouveautés en universitaire de l'édition ? Vous n'y manquerez rien mais vous verrez également tous ces jeux étranges, ces curiosités ? Rien à voir avec Paris et Versailles, sur lesquels nous nous sommes déjà penchés.

Le mercredi 20 octobre verra la sortie sur les écrans français du film le plus ambitieux de l'année 1993, *Jurassic Park*, le nouveau film de Steven Spielberg, adapté du best-seller de Michael Crichton, sortira alors sur nos écrans. Dans cette histoire passionnante, une entreprise américaine spécialisée dans la recherche génétique travaille dans le plus grand secret à recréer des dinosaures. Le lieu de leurs recherches, une petite île du Pacifique, un endroit nommé *Jurassic Park*. En fait, un véritable Disneyland dédié à ces géants du passé. Ce triomphe scientifique va bientôt tourner au désastre, et une formidable course poursuite de 24 heures va s'engager pour éviter le pire. Le livre de Crichton était déjà captivant (paru sous le nom *Parc Jurassique*), mais Spielberg risque bien de donner une dimension encore plus terrifiante à cette histoire géniale. Avec le

plus gros budget de l'histoire du cinéma (plus que Terminator 2 !), des effets spéciaux de l'Industrial Light & Magic (qui seraient réussis selon les chanceux qui ont découvert les premières images du film, à rendre les dinosaures réels !) et une distribution percutante, Jurassic Park sera LE film de l'année. Attendez-vous donc à voir fleurir le logo Jurassic Park sur tous les écrans d'ici octobre... et entraînez-vous d'ores et déjà à prononcer les noms complexes tels que Triceratops, Velociraptors et autres Pterodactyle. De toute façon, comptez sur nous, fans de Crichton et de Spielberg, pour vous présenter dès que possible des images du film. Côté jeux vidéo, Ocean nous concorde plusieurs jeux, et croyz-moi, ils sont prêts à tout pour faire LE jeu de l'année. N'ont-ils pas acheté la licence du film 2,5 millions de dollars (15 millions de francs nouveaux !).

GÉNÉRATION 4

génération 4

**Inventeur du
1^{er} magazine Disquette**

Aujourd'hui GÉNÉRATION 4

invente

GEN
HOUE



Sur micro-ordinateurs, Jurassic Park est annoncé sur Amiga, PC et ST. Il s'agira d'un jeu d'aventure, réalisé par l'équipe ayant fait Hook, mais avec un système de jeu bien plus affiné et surtout des graphismes à tomber par terre. Une version CD-Rom PC est également en développement, mais il est difficile d'en savoir plus pour le moment. Sur consoles, Sega prépare plusieurs versions, et Ocean se charge du jeu sur Game-Boy, NES et Super Nintendo. Sur cette dernière, le jeu mélangera 3D et sprites pour rendre encore mieux la terrifiante ambiance du film. Plus de nouvelles sur Jurassic Park dès le mois prochain...



AMIGA 1200 THE NEXT GENERATION



C'est avec une impatience non dissimulée que nous attendions le petit dernier de la famille Amiga. Si les précédents modèles (A500, A500+, A2000, A600, A3000) n'ont été, en réalité, que des variantes de la version initiale, l'A1000, apparue en 1985 (déjà), l'A1200 présente en revanche une réelle évolution. En effet, sa technologie est directement issue de celle de l'A4000, micro résolument tourné vers les milieux professionnels. Maintenant que nous l'avons eu entre les mains, nous n'avons pas été déçu du voyage.

Un look à contre-courant

Alors que la mode actuelle pour les ordinateurs est aux formes arrondies (voir les derniers Apple, Compaq et autres Amiga), Commodore a une fois de plus décidé de se distinguer en proposant une robe beige clair aux arêtes vives inspirée de celle de l'A600 à ceci près que le constructeur a greffé un pavé numérique, qui faisait cruellement défaut au 600. Certains le trouveront superbe, d'autres non, mais comme le dit le célèbre adage "les goûts et les couleurs".

Autre point contestable est l'alimentation qui se trouve en externe ce qui ne nous plaît guère. Commodore aurait pu essayer de l'intégrer dans la machine compte tenu de la légèreté de cette alimentation.

Les entrailles de la bête

En revanche, les caractéristiques internes mettront tout le monde d'accord. Tout d'abord l'Amiga est animé par un microprocesseur 68EC020 32 bits à 14MHz avec d'origine 2 Mo de

Ram 32 bits, à comparer à l'ancêtre 68000 16/32 bits à 7MHz des A500. De plus, le nouveau processeur dispose de 256 octets de mémoire cache intégré directement sur la puce comme l'Intel 486. Ceux ou celles qui pensent que cela est insuffisant se trompent. Théoriquement, l'A1200 devrait donc être à peu près 4 fois plus rapide que l'A500, puisque tous les accès mémoires se font en 32 bits y compris la mémoire vidéo. Par contre, on a noté l'absence d'une horloge interne. Espérons que les constructeurs d'extension y penseront.



Les Coprocesseurs

Face au standard VGA, Commodore se devait de placer la barre très haute. Voici le résultat : des modes graphiques allant de 320x256 à 1280x960 avec des palettes ayant jusqu'à 256 couleurs, à choisir parmi une palette de 16.8 millions, en plus des modes communs à tous les Amiga. De plus, un mode spécial, le HAMB permet d'obtenir 256000 couleurs simultanément.

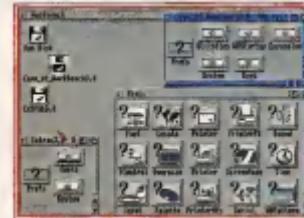


toujours parmi 16 millions mais avec quelques conflits de proximité. Pour l'utilisateur moyen pour qui la télévision sert d'écran, toutes les résolutions ne sont pas accessibles. En fait, ceux qui veulent profiter pleinement des nouvelles capacités graphiques devront se rabattre sur des moniteurs S-VGA comme pour le PC voire des moniteurs multi-synchrones. La puissance de ces modes provient des coprocesseurs graphiques AGA en remplacement des bons vieux Paula, Agnus ou encore Alice. Le blitter est lui aussi une nouvelle version plus puissante pour suivre l'évolution de l'ensemble. En résumé, toutes les caractéristiques graphiques ont été multipliées par quatre. Imaginez dès lors, des graphismes d'une finesse somptueuse, des animations et scrollings — qui peuvent être à la fraction de pixel près — que nous pourrons voir dans de futures productions.

Le parent pauvre de cette évolution est sans aucun doute l'aspect sonore. Les capacités de l'Amiga 1200 sont en tous points semblables à celles, excellentes il est vrai, de l'Amiga originale : 4 voies échantillonnées sur 8 bits en stéréo.

Le système d'exploitation

Tournant résolument le dos aux 16/32 bits, Commodore fournit désormais le KickStart 3.0 en 512 Ko ROM 32 bits



pour une vitesse accrue. L'interface graphique "Workbench" version 3.0 est enfin arrivé à maturité. En effet, l'utilisateur peut la modifier comme bon lui semble, qu'il s'agisse du choix de la langue (hé oui même en français!), de

l'aspect esthétique ou encore de la gestion des périphériques proprement dits. À l'usage, le Workbench 3.0 s'avère très pratique et très souple surtout en ce qui concerne les opérations disques. Ces performances sont en grande partie dues à l'Amigados, véritable système d'exploitation multitâche contrairement aux Mac et autre PC. De plus, il n'est plus du tout nécessaire de passer par le "shell", l'interface à la MS-DOS pour les opérations complexes comme installer



une Ram-disque résistant au reset. Maintenant quelques "clics" avec la souris suffisent. La gestion des fonts de caractères a également été revu. En plus des polices bitmap habituelles, l'Amiga 1200 sait désormais utiliser des polices vectorielles, indispensables pour obtenir une impression de qualité, à la norme Agfa Compugraphics destinée habituellement aux PCs. Et oui, plutôt que de définir une nouvelle norme que les "fondeurs" de polices risqueraient de ne pas suivre, Commodore a opté pour un ralliement à un standard déjà existant et qui dispose dès à présent d'un catalogue assez fourni. Comme pour les polices, l'Amiga 1200 joue la carte de l'ouverture pour les formats de disquettes. Ainsi, en plus du format OFS original (880 Ko mais sans directory), l'Amigados peut aussi utiliser le nouveau système FFS plus rapide et même créer un cache sur la disquette pour accroître la vitesse d'accès au détriment tout de même de la capacité du disque (840 Ko environ). Attention ce nouveau format n'est pas compatible avec les anciens Amiga. Commodore a aussi inclus avec le Workbench 3.0 le logiciel CrossDos qui permet d'utiliser des disquettes voire des disques durs au format

MS-DOS et ce de manière totalement transparente. Hélas, le lecteur de l'Amiga 1200 ne peut utiliser que des disquettes double densité (880 Ko en format Amiga et 720 Ko en format MS-DOS). De toute manière, le Workbench est tellement volumineux — 5 disquettes à comparer aux précédents qui tenaient sur 2 — que même un lecteur 1.44 Mo n'aurait pas suffi. Le disque dur se révèle vite indispensable pour un confort d'utilisation ainsi que pour les jeux.

Les connecteurs et les périphériques

Comme tous les Amiga depuis l'origine, l'Amiga 1200 est un ordinateur prévu pour évoluer. Ainsi, en plus des classiques mais ô combien nécessaires ports joystick/souris, parallèle pour les



imprimantes, série pour les modems ou encore les interfaces midi, prises RCA pour l'audio, celui-ci comporte en plus un "local bus" façon A500 et un port PCMCIA 2.0 identique à celui se trouvant sur le 600. Le local bus se situe sous l'ordinateur et est destiné à recevoir des périphériques nécessitant un lien direct et ultra-rapide avec le microprocesseur comme par exemple une extension mémoire 32 bits, une carte accélératrice ou un DSP pour le traitement du son qu'en attend avec impatience pour contrer le Falcon d'Atari. Le bus PCMCIA est quant à lui dédié aux périphériques plus lents comme une interface SCSI ou de la mémoire 16 bits amovible et non volatile. Cette norme est très à la mode



en ce moment puisque de nombreux grands constructeurs comme IBM ou encore Compaq l'ont adopté. De ce fait, on trouvera de plus en plus facilement des produits utilisant ce port. Comme sur le 600, on découvre avec une joie non dissimulée un port disque dur mais cette fois-ci à la norme IDE comme pour les PCs. Commodore fait bien car ceci permettra de généraliser très vite les disques durs. On peut alors rêver à la qualité des jeux d'aventure type Indiana Jones 4. Attention cependant, les disques durs doivent être au format 2.5 pouces, les seuls pouvant se loger à l'intérieur. Enfin, les sorties vidéo sont de plusieurs titres. On découvre ainsi une sortie 23 broches Amiga pour téléviseur (péritel), écran multi-synchro ou S-VGA ou VGA, une sortie composite couleur PAL et un modulateur pour prise antenne du téléviseur. Comme vous pouvez le constater, vous ne devriez pas avoir de problème pour le brancher sur l'écran de votre choix. Ainsi les "vidéastes" pourront enregistrer directement les images issues de leur A1200. On vous conseille tout de même un moniteur

VGA voire S-VGA pouvant supporter les hautes résolutions. A ce sujet, l'interface permettant de brancher la machine sur les moniteurs que nous venons de citer n'est pas fourni en série par le constructeur. De ce fait, n'oubliez pas de le demander lors de votre achat.

Un avenir prometteur

Qu'importe les capacités d'une machine, sa vie ne dépend que de la floraison de sa logithèque. De ce côté là, le 1200 semble à l'abri. La compatibilité avec les anciens modèles est acceptable (cf encadré) même si elle n'est pas totale. Que peut-on espérer à l'avenir? Dans un premier temps, toutes les nouveautés Amiga devraient fonctionner sur le 1200 sans aucun problème. Bien sûr, ces softs n'utiliseront pas les nouvelles caractéristiques. Par la suite, on devrait voir apparaître des jeux spécialement programmés pour le 1200. Ainsi, des jeux comme Zool, Nigel Mansell, Sleepwalker et l'en passe des meilleurs devront être disponibles à partir du mois de mars. A l'heure où

nous écrivons, la production de softs 1200 est encore à l'étude chez certains comme Loriciel. Pour d'autres, les développements sont déjà en cours de



route. On devrait découvrir prochainement Ishar 2 de Silmarils sur l'A1200 en 256 couleurs. Nombreux sont les éditeurs ayant annoncé leurs futures productions en version 1200 dont Gremlin, Ocean, Virgin, Electronic Arts, Mindscape, et j'en oublie. Espérons maintenant que toutes ces annonces auront des suites qui ressembleront à des disquettes bien remplies. Croisons les doigts et touchons du bois.

**MICHEL HOUNG /
LAURENT CHARBONNEL**

Conclusion :

Sur le papier, l'A1200 est destiné à devenir l'ordinateur familial des années 90 c'est-à-dire disposant à la fois de jeux d'action type console avec des animations et des scrollings fantastiques et à des jeux plus évolués comme les jeux d'aventure ou de stratégie de qualité. D'ailleurs, si les éditeurs l'utilisent à fond, la suprématie des PCs dans le domaine de la simulation ou de l'aventure risque d'être fortement ébranlée. Bien sûr, il conviendra aussi pour une utilisation semi-professionnelle occasionnelle - les pros se tourneront probablement plus volontiers sur le modèle haut de gamme, l'A4000, ou encore les Macintosh - tant dans le domaine de la bureautique familiale, de la vidéo amateur que dans l'imagerie de synthèse. Quelques défauts cependant. Ainsi, il aurait mieux fallu mettre un disque dur en série car c'est désormais un cap à franchir. On ne peut imaginer utiliser un ordinateur quel qu'il soit sans disque dur. Certains éditeurs attendent que ceux-ci se répandent pour sortir leurs produits. De plus le choix du format 2.5 pouces me semble assez peu judicieux car coûtant généralement plus cher que les 3.5 pouces. Commodore aurait pu installer un lecteur 1.44 Mo au lieu du vieux 880 Ko compte tenu du prix. Notre plus grand regret provient du côté sonore puisque celui-ci n'a pas bougé. Il est bien dommage que Commodore n'ait pas jugé utile de "booster" le nouvel Amiga en doublant voire triplant le nombre de voix puisque la qualité sonore était déjà incontestée.

Malgré ces quelques défauts qui fondent comme neige au soleil face aux nouvelles possibilités, l'impression finale est franchement excellente. Depuis le temps que nous attendions un nouvel Amiga pour contrer le monopole des PCs, on n'est vraiment pas déçu. Maintenant, si les éditeurs suivent (ce qui semble être le cas), le voyage de la technologie Amiga pourrait bien redémarrer pour quelques années. Pour notre plus grand plaisir.



EXTENSIONS

Aussi incroyable que cela puisse paraître, de nombreux périphériques sont d'ores et déjà disponibles pour le 1200. Nous vous donnons ci-dessous quelques exemples.

Chez GVP, on trouve un genlock nommé *Glock* qui fonctionne aussi bien sur les vieux Amiga que sur le nouveau modèle. On trouve aussi une carte accélératrice comprenant un 68030/68882 à 40 MHz plus des emplacements pour étendre jusqu'à 32 Mo de Ram 32 bits, une carte multi-fonctions Ram jusqu'à 8 Mo.



Interface SCSI compatible SCSI 2 ainsi qu'un coprocesseur 68882. Ces deux cartes utilisent la prise local bus située sous le 1200. Digital Creations propose la carte graphique digitaliseur temps réel 24 bits DCTV totalement compatible avec le 1200. Tous ces produits sont distribués par CIS, 14, Avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac.

Chez Bus+, on trouve des disques durs de 40 à 80 Mo avec des prix allant de 1890F à 2450F. Bus+ propose aussi des cartes d'extension, la série des MBX qui comprennent des coprocesseurs arithmétiques 68881 ou 68882 à diverses fréquences ainsi que la possibilité de les peupler de mémoire Ram.

En dehors de tout cela, on peut bien sûr acheter des lecteurs 3.5 pouces externes des anciens Amiga pour le 1200 ainsi que tous les accessoires comme les quadruplés de prise joystick ou encore les interrupteurs souris/joystick. De plus, la présence du port IDE permet d'acheter des disques durs 2.5 pouces chez les revendeurs

PCs car moins chers. Seul problème, le montage doit être absolument exécuté par un revendeur agréé Commodore sinon la garantie ne fonctionnerait plus. En ce qui concerne les imprimantes, on peut quasiment brancher n'importe quelle imprimante. Le nombre de drivers disponibles avec le workbench est assez conséquent et regroupent un grand nombre de modèles. Bref, vous ne devriez pas avoir de problème. Dans le futur, Commodore devrait proposer des cartes accélératrices et des cartes DSP ainsi que des extensions mémoire.

Côté software professionnel, la plupart des softs des traitements de texte et autres tableurs fonctionnent comme *Kindwords 2.0 et 3.0*, *Maxiplan* plus ou des softs graphiques comme *Aegis Draw 2000* et *les Dpaint*. De plus les éditeurs annoncent de nouvelles versions reconnaissant les nouveaux modes graphiques comme *Dpaint 4 AGA* de chez *Electronic Arts*, *True Paint* de chez *BSC*, *Prowrite 3.3*, *Professional Page 4.0*, *Scala Multimédia 2.02* ou encore *Brillant* de chez *Digital Creations*. Bref, même le côté utilitaire semble suivre ce qui laisse augurer d'un avenir assez radieux pour cette machine.

Fiche technique de l'Amiga 1200

Microprocesseur :

68EC020 de chez Motorola cadencé à 14.32 MHz. 68881 ou 68882 en option, à monter en surface.

Coprocesseurs :

Alice, Paula et Lisa compatibles avec les anciens.

Graphisme :

320*200 640*200 640*480 800*600 1280*400
320*400 640*400 640*960 1280*200 et ceci en 256 couleurs parmi 16.8 millions en plus de tous les anciens modes. Il existe un mode HAM8 qui permet 256000 couleurs parmi 16.8 millions.

Son :

4 voix échantillonées en 8 bits avec sortie stéréo (2 gauche et 2 droite)

Mémoire :

2 Mo de Ram 32 bits d'origine extensible jusqu'à 10 Mo

Mémoire de masse :

lecteur de disquettes 3.5 pouces double densité 880 Ko

Disque dur IDE à partir de 40 Mo (en option)

Connecteurs :

PCMCIA 2.0 – Port série – port parallèle – 2 ports

souris/joystick – 2 prises RCA pour l'audio –

Port vidéo RGB – Port vidéo composite PAL NTSC et RF modulé –

Port pour drive externe – Port IDE en interne –

Port local bus 150 broches

Clavier :

96 touches avec pavé numérique et 10 touches de fonction.

Système d'exploitation :

Kickstart 3.0 et Workbench 3.0

Packaging :

Machine livrée avec deux manuels, une souris, deux câbles vidéo, une alimentation. **Prix : 3290F**

Configuration minimum conseillée :

Amiga 200 + disque dur 40 Mo + moniteur VGA. L'ensemble pour environ 7000F

TEST DE COMPATIBILITÉ

Suite aux nombreuses interrogations de la part de nombreux lecteurs, nous vous proposons ci-dessous une liste non exhaustive de jeux que Commodore nous a fourni et d'autres que nous avons testés.

Les jeux suivants se lancent directement sans problème :

AIRBUS 320
LETHAL WEAPON 3
ASSASSIN
BAT 2
BC KID
SHADOW OF THE BEAST 3
BILL TOMATO'S GAME
BILLARD AMERICAIN
JIMMY WHITE'S SNOOKER
CIVILIZATION
COOL WORLD
DUNGEON MASTER/CHAOS
DYNABLASTER
EPIC
EYE OF THE BEHOLDER 2
FIRE & ICE
FLASHBACK
F15 STRIKE EAGLE 2
GOBLIINS 2
INDIANA JONES 4 (ACTION)
INDIANA JONES 4 (ADV)
MOTORHEAD
NICKY BOOM
NO SECOND PRIZE
ORK
PERFECT GENERAL
PROJECT X
PUSH OVER
ROAD RUSH
SABRE TEAM
SILLY PUTTY
SPACE SHUTTLE
SUPER TETRIS
ZOOL
TV SPORTS BASKETBALL
WINGS
LORDS OF THE RISING SUN
IT CAME FROM THE DESERT
RESOLUTION 101
TEST DRIVE 2
TURRICAN
SIM CITY
OPERATION THUNDERBOLT
STARFLIGHT

ENTERTAINMENT	THE KILLING GAME SHOW	PSYGNOSIS
THALION	POLICE QUEST 2	SIERRA
OCEAN	MANIAC MANSION	LUCAS ARTS
TEAM 17	LARRY 3	SIERRA
UBI-SOFT	CODENAME ICEMAN	SIERRA
HUDSON	KING QUEST 4	SIERRA
PSYGNOSIS	COLONEL'S BEQUEST	SIERRA
PSYGNOSIS	CONQUEST OF CAMELOT	SIERRA
VIRGIN GAMES	HERO'S QUEST	SIERRA
VIRGIN GAMES	PIRATES	MICROPROSE
MICROPROSE	REALMS	VIRGIN GAMES
OCEAN	GREAT COURTS 2	BLUE BYTE
PSYGNOSIS	GRAND PRIX 500 2	MICROSOFT
HUDSON	MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS
OCEAN	MIG29 FULCRUM	DOMARK
SSI	BATTLE OF BRITAIN	LUCAS ARTS
GRAFTGOLD	INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	MICROSOFT
DELPHINE SOFTWARE	EXPLORA 2	INFOMEDIA
MICROPROSE	CHESS PLAYER 2175	SOFTWARE TOOLWORKS
COCKTEL VISION I	SPRIT OF EXCALIBUR	VIRGIN GAMES
LUCAS ARTS	FINAL FIGHT	US GOLD
LUCAS ARTS	ROME AD92	MILLENIUM
VIRGIN GAMES	CURSE OF ENCHANTIA	CORE DESIGN
MICROSOFT	WWF2	OCEAN
THALION	WEEN	COCKTEL VISION
PSYGNOSIS	TROLLS	FLAIR
QQP	DARKSEED	CYBERDREAMS
TEAM 17	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	GREMLIN
OCEAN	LIONHEART	THALION
ELECTRONIC ARTS	SENSIBLE SOCCER	RENEGADE
KRISALIS	SENSIBLE SOCCER 92/93	RENEGADE
SYSTEM 3	NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	GRANDSLAM
VIRGIN GAMES	CYTRON	PSYGNOSIS
MICROPROSE	WING COMMANDER	MINDSCAPE/ORIGIN
GREMLIN	PREMIER MANAGER	GREMLIN
CINEMAAWARE	DOODLE BUG	CORE DESIGN
CINEMAAWARE	LURE OF THE EMPRESS	VIRGIN GAMES
CINEMAAWARE	MEGALOMANIA	IMAGE WORKS
MILLENIUM	GOLD OF THE AZTECS	US GOLD
ACCOLADE	PARADROID 90	HEWSON
RAINBOW ARTS	RAINBOW ISLANDS	OCEAN
MAXIS	PIT FIGHTER	DOMARK
OCEAN	BEST OF THE BEST	FUTURA
ELECTRONIC ARTS		

Les jeux suivants fonctionnent une fois le "Disable CPU Cache" sélectionné :

DOODLE BUG	CORE DESIGN
LURE OF THE EMPRESS	VIRGIN GAMES
MEGALOMANIA	IMAGE WORKS
GOLD OF THE AZTECS	US GOLD
PARADROID 90	HEWSON
RAINBOW ISLANDS	OCEAN
PIT FIGHTER	DOMARK
BEST OF THE BEST	FUTURA

Les jeux suivants fonctionnent une fois le "Chip Type Original" sélectionné :

DUNE	CRYO/VIRGIN GAMES
JOE & MAC	ELITE
LEMMINGS	PSYGNOSIS
FI GRAND PRIX	MICROPROSE
MONKEY ISLAND 2	LUCAS ARTS

Les jeux suivants fonctionnent une fois les deux options précédemment citées sélectionnées :

FLIMBO'S QUEST	SYSTEM 3
INTERPHASE	IMAGE WORKS
KICK OFF 2	ANCO
INDIANA JONES 3 (ADV)	LUCAS ARTS
MEGA TWINS	US GOLD

Pour les fainéants qui n'ont toujours pas lu le manuel de la machine, je vous rappelle que pour ces options, il faut soit reseter la machine soit l'éteindre et la rallumer.

Immédiatement après, il faut resté appuyé sur les deux boutons de la souris. Pour plus de renseignements, consultez l'appendice C du manuel du Workbench.

Les jeux suivants ne fonctionnent pas sur l'A1200 quelque soit l'option sélectionnée :

BONANZA BROS	US GOLD
ELVIRA THE ARCADE GAME	MICROVALUE
FIREFORCE	ICE
FIRST SAMURAI	VIVID IMAGE
JAGUAR XJ220	CORE DESIGN
LOTUS 3	GREMLIN
HUMANS	MIRAGE
LEGEND OF KYRANDIA	VIRGIN GAMES
VROOM	LANKHOR
COMBO RACER	GREMLIN
UNREAL	UBI-SOFT
THE THREE STOOGES	CINEMAWARE
FALCON F16	SPECTRUM HOLOBYTE
DEFENDER OF THE CROWN	CINEMAWARE
KING OF CHICAGO	CINEMAWARE
LOOM	LUCAS ARTS
MIDNIGHT RESISTANCE	OCEAN
MENACE	PSYCLAPSE
HOSTBUSTERS 2	ACTIVISION
LES VOYAGEURS DU TEMPS	DELPHINE SOFTWARE
TWINWORLD	UBI-SOFT
SWITCHBLADE	GREMLIN
TUSKER	SYSTEM 3
SHOCKWAVE	DIGITAL MAGIC SOFTWARE

HAMMERFIST	SYSTEM 3
TV SPORTS FOOTBALL	CINEMAWARE
F29 RETALIATOR	OCEAN
CORPORATION	CORE DESIGN
NINJA WARRIORS	VIRGIN
SHADOW OF THE BEAST 2	PSYGNOSIS
VENUS	GREMLIN
GREAT COURTS	BLUE BYTE
INFESTATION	PSYGNOSIS
POPULOUS	ELECTRONIC ARTS
WONDERLAND	VIRGIN GAMES
SPEEDBALL 2	RENEGADE
MAUPITI ISLAND	LANKHOR
OPERATION STEALTH	DELPHINE SOFTWARE
LES PORTES DU TEMPS	LEGEND SOFTWARE
ROBOCOD	MILLENIUM
HUNTER	ACTIVISION
WWF	OCEAN

Psygnosis nous a communiqué leur liste de jeux sans plus de précision. A vous de jongler avec l'utilitaire du 1200. Les jeux suivants fonctionnent :

AGONY	
AIR SUPPORT	
AMNIOS	
AQUAVENTURA	
ATOMINO	
AWESOME	
BARBARIAN 2	
CARL LEWIS CHALLENGE	
LEANDER	
LEMMINGS DOUBLE PACK (COMPILATION)	
OH! NO MORE LEMMINGS	
OBITUS	
RED ZONE	
LEMMINGS 2	
PRIME MOVER	
WALKER	
CREEPERS	
SUPER HERO	

Les suivants ne fonctionnent pas :

ARMOURGEDDON	
CARTHAGE	
CHRONOQUEST 2	

Comme vous pouvez le constater, les problèmes de compatibilité sont supportables. Pour ceux qui aiment les chiffres, statistiquement la compatibilité directe ou avec les options activées nous donnent un pourcentage tournant aux alentours de 60-70%. Les déchets tournent aux alentours de 30-40%. Bref, tous les chiffres sont à prendre avec des pincettes puisqu'avec les jeux récents, la compatibilité est plus proche des 90-100%.

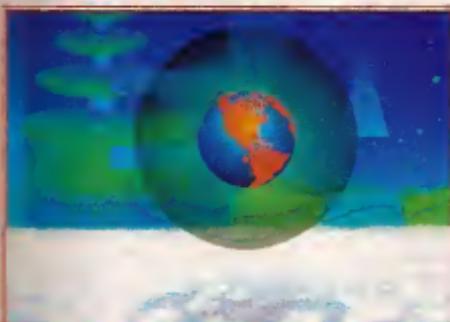
DELUXE PAINT : UNE DYNASTIE INCONTOURNABLE

Dpaint, un nom que n'importe quel possesseur d'Amiga, de PC et même de ST doit connaître. Dpaint, synonyme de logiciel de dessin d'une qualité et d'une convivialité irréprochables pour un prix très grand public. L'éditeur de ce bijou n'est autre qu'Electronic Arts qui comme vous pouvez le constater n'est pas seulement un gros éditeur de jeux.

Historique

A l'origine de la série des Deluxe Paint, il y a son auteur, Dan Silva. En entrant chez Electronic Arts en 1983, Dan Silva travaillait sur Prism, un soft de dessin qui devait servir en interne pour le développement des jeux EA. Mais, Prism fut un logiciel tellement abouti qu'Electronic Arts décida de le commercialiser en 1985 sous le nom de Deluxe Paint, succès immédiat et incontesté même encore aujourd'hui, 7 ans après sa création avec les versions successives. En effet, comme souvent dans ce type de programme, il sortit quelques temps plus tard Dpaint 2 qui corrigeait les défauts du premier en y ajoutant de nouvelles fonctions. Mais, la

grande innovation vint avec la version 3 qui proposait non seulement une section "graphisme statique" complet et une section "animation". Pour peu que l'utilisateur ait un peu de talent, de persévérance et un matériel adéquat, il pouvait créer ses propres dessins animés. Le pied!!! Parallèlement à cette évolution sur Amiga, EA s'était lancé sur les versions PC avec Dpaint 2 et Dpaint 2 Enhanced. Ce fut un succès à cause de la pauvreté de la logithèque du PC dans ce



Vissez-moi un peu ces superbes dégradés de couleurs ! Pour un peu on se croirait en présence d'une image faite sur PC dans le mode SVGA en 256 couleurs !

domaine. On découvrit aussi une version ST qui connut un succès mitigé probablement à cause de son arrivée tardive sur le marché après les Degas et autre Spectrum 512. Avec l'arrivée de Dpaint 4, créé suivant les codes originaux de Dan Silva par de nouveaux programmeurs, on atteint là le top avec l'accès à quiconque aux capacités extrêmes de l'Amiga dans le domaine graphique. Bref, avant Dpaint, il n'y avait rien, vraiment rien. Dan Silva a



Cette démo vous permet de visualiser en même temps toutes les fonctions de DPaint 4 AGA, avec en même temps des animations, des rotations, des changements de palettes...



quasiment inventé l'interface par excellence pour ce type de programmes. Tous les autres l'ont ensuite copié. Pourriez-vous me nommer un soft avec une interface aussi conviviale? Non? Moi non plus.

Dpaint 4 AGA : La confirmation d'une valeur sûre

Avec l'apparition des nouveaux Amiga 1200 et 4000 et de leurs nouvelles puces graphiques d'une puissance impressionnante pour des machines de ce type, Electronic Arts, toujours à la pointe du monde Amiga, se devait de proposer une version de Dpaint utilisant pleinement les capacités de celles-ci. En fait, Dpaint 4 AGA n'est



L'interface pour accéder aux divers outils est des plus classiques, avec divers icônes à droite de l'écran et des menus déroulants sur le haut.

autre qu'une version de Dpaint 4 remaniée à la sauce Workbench 3.0 et utilisant les nouvelles capacités graphiques. Malgré un changement dans l'esthétique, tous ceux qui ont connu les précédentes versions ne seront point dépassés. On retrouve l'habituel écran avec la barre des menus et la



Comme vous pouvez le voir, vous réussirez, avec un peu de talent, à créer des images vraiment superbes. Regardez-moi ces yeux, ce sourire, ce nez, cette bouche, ces...

colonne des options sur la droite. Toute l'interface n'a pas bougé d'un pouce ce qui est compréhensible puisqu'elle était déjà quasiment parfaite chez ses prédecesseurs. La puissance des nouveaux Amiga permet une utilisation beaucoup plus aisée et autrement plus rapide. Il faut voir le 1200 "speeder" lorsqu'on lui demande de tordre ou tourner une brosse. Les possesseurs de la version 4 normale retrouveront un gestionnaire de palette très semblable pour pas dire identique. On peut ainsi mélanger les couleurs comme le ferait un peintre. Bref, vous avez accès à toutes les fonctions disponibles sur la version 4. Quelques fonctions ont été améliorées comme par exemple la transparence. Les nouveautés proviennent de la possibilité d'ajuster la taille de la brosse à la pression, au cas où vous posséderiez une tablette graphique Drawing Pad et Drawing Board 2. On peut désormais lire des fichiers IFF-24 bits provenant par exemple du DCTV ou encore les fichiers au format PBM (Packed BitMap) des PC. Dpaint 4 AGA permet l'utilisation du couper-coller de brosses avec le Clipboard du système Amiga. La possibilité de pouvoir "dessiner à

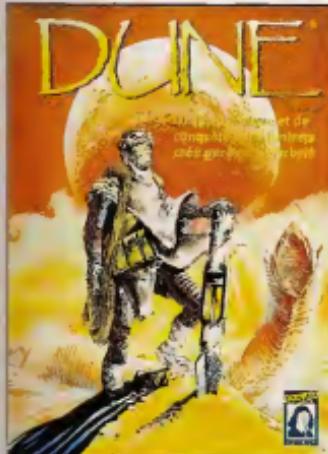
travers" est intéressante. En fait, il s'agit d'un mixage entre deux fonctions que sont la transparence et la table lumineuse. Il serait long et laborieux de vous expliquer à quoi cela peut servir mais en gros, celle-ci vous permet de faire apparaître une partie de l'image de



réserve sur l'image principale. Le morphing déjà présent sur le 4 a été amélioré puisque vous pouvez en faire en plein écran. Voilà les fonctionnalités les plus importantes. Il y a bien sûr toute une panoplie de fonctions grandement améliorées que vous découvrirez au fur à mesure. En définitive, Dpaint 4 AGA est la version 1200 de Dpaint 4 et grâce à la montée en puissance des machines devient encore plus maniable. Bref, c'est le top. Que demander de plus?

DUNE

Tout le monde connaît le fabuleux dune de Frank Herbert. Chacun se doit d'avoir jouer à Dune de chez Cryo qui a sorti un 4 don. Que cela soit sur Amiga ou sur PC, le jeu est vraiment génial. Quelques personnes avaient joué au jeu de plateau en anglais. Attention ! Descartes sort la version Française du jeu de plateau avec toutes les extensions, et tout cela dans la même boîte. Premier choc, la boîte. Un superbe design qui vous saute aux yeux et qui donne envie d'ouvrir. Deuxième choc, la qualité du jeu. Des pions très bien fait, une



carte assez petite pour être agréable (pas besoin d'une table de trois mètres), des rangements bien conçus. Quand au jeu, il est simplement génial. Vous jouez une des six puissances présentant sur dune, à savoir : les Atreides, les Harkonnens, l'empereur Padishah Shaddam IV, la guilde, les Fremens, le Bene Gesserit. Votre but, vous emparer de trois citadelles. Chaque puissance à des pouvoirs spéciaux qui peuvent affecter les cartes, le transport de troupes, les combats, le déplacement... N'oublions pas que sur dune, celui qui domine le marché de l'épice, possède le pouvoir. Le ramassage de l'épice vous rapporte donc de l'argent pour agir, il ne faut donc pas le négier. Autre chose amusante, une tempête se déplace sur dune et seul les Fremens sont protégés. Le déplacement de la tempête risque de provoquer des crises d'intérêt entre joueurs. Au total, Dune est un jeu qui nécessite de la diplomatie, de la stratégie, une gestion intelligente de vos forces et un soupçon de bluff. Les règles optionnelles, qui correspondent aux extensions dans la version Anglaise, sont intéressantes mais pas toujours bénéfiques au jeu, il vous faudra donc choisir lesquelles jouer et si besoin les modifier. Dune, un jeu de plateau auquel vous vous devezez de jouer !

INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ?

Assurer un max en lui faisant l'amour ?

Connaitre le top du baiser et bien plus encore ...

alors appelle vite le :

36 70 21 01

**TOUT CE QUE
TU DOIS SAVOIR !**

**POUR ASSURER
AVEC LES FILLES !**

**POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX,
VOICI UN PLAN D'ENFER !**

36 68 21 01



**MEGA
CONCOURS**



**TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ
PEUT-ETRE À TOI,
ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !**

**Retrouve Keanu Reeves
et Patrick Swayze au**

36 68 80 20



"POINT BREAK"
et d'autres K7,
des Body board,
des leçons de surf... !

Plonge dans l'adventure
surfe sur une vague
de cadeaux !

**SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...
AFFRONT LE :**

36 68 21 88

Gagne 1 console
SEGA Megadrive ou
NINTENDO 16 bits

**OSE APPELER
ET ÇA VA ÊTRE TA FÊTE !**

Pour les appels 36 68 la location ne sera que de 3,19 Frs par minute

Pour les appels 36 70 la location ne sera que de 4,70 Frs et le connexion, plus 2,18 Fr par minute

Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venetin, huissier de justice,

à Neuilly-sur-Seine.

CONCOURS LOISIRS AMUSEMENT/GENERATION 4

Questions :



Ce mois-ci,
nous vous
proposons un
concours pour
gagner un
flipper Robo
War ! Tout le
monde peut
participer, mais
le concours sera
clos le 25 mars,
le cachet de la
poste
faisant foi.

A — De quelle marque est le flipper EIGHT BALL DELUXE ?

1. Bally
2. Gottlieb
3. Williams
4. Data East
5. Zaccharia

B — Combien de pages faisait le test de Pinball Fantaisies sur Amiga ?

1. Une page
2. Deux pages
3. Trois pages
4. 1m20
5. aucune puisqu'il y en a pas eu

C — Quel était le tout premier jeu vidéo ?

1. Space invaders
2. Pac Man
3. Pong
4. Defender
5. Asteroids

D — Combien d'étages composent le flipper Haunted House ?

1. six
2. un
3. trois
4. deux
5. aucune idée

Question subsidiaire :

A combien claque-t-on une partie dans le flipper HOOK ?

1. 5000000
2. 6500000
3. Ca dépend
4. Jamais
5. 20000000

Envoyez vos réponses
sur cartes postales uniquement
à : Concours Loisirs
Amusement/Génération4
19, rue Hégésippe Moreau
75018 Paris.



Société **LOISIRS AMUSEMENT** 2 Avenue de Verdun - 95250 Beauchamp

Téléphone : (16) 1 39 32 13 95 - Fax : (16) 1 30 40 81 48

Nous vous proposons : Flipper neufs et d'occasion en excellent état, Cartes Jamma neuves d'occasion, Arcade machine, Billards, Juke Box (Wurlitzer, Rock'Olé), Baby foot

Flippers : Black - Pyramid : 3500F - Vector : 2000F - Centaur : 6000F - Rack'em up : 4000F
Royal Flush : 3500F - Mr & Mrs Pacman : 3000F

Nous pouvons vous procurer tout titre sur commande. Livraison sur toute la France. Délais de livraison et prix sont en fonction de la rareté du titre.



Un jeu de rôles fantastique inspiré de la série à succès Riftwar

De Raymond E. Feist



Chacune de ces déclinaisons flétrit et force la destinée de votre héros.



Une large éventail d'intrigues secrètes, de malfaiteurs et de coups d'État secrètes.



Une astucieuse fusillade et une guerre de diplomatie, les échafauds de secrets.



Des combats fous pour arriver à l'assassinat d'une reine déloyale et dévouée.

Des mystères déconcertants vous attendent

Après *Aces of the Pacific* qui a connu un immense succès, Sierra vous présente maintenant "Betrayal of Krondor".

Découvrez le monde de Midkemia et en endossez des rôles toujours différents. Déroulez les fils de mystérieuses intrigues et participez à plusieurs mini-aventures en découvrant le plus complet de tous les jeux de rôles fantastiques.

Grâce à l'utilisation de la technologie de l'hybridation, l'interaction de *Betrayal of Krondor* est fluide et réaliste et les interactions sont uniques.

Vous pourrez emprunter de multiples voies, ce qui introduira une grande diversité dans le déroulement de l'histoire. Vous saurez où vos personnages luttent contre de véritables forces d'une autre époque ou de mauvais sorts et d'armes diverses.

Excellence in
Adventure Gaming.

Pour plus d'information,appelez:
(0044) 734-303171



Les cadeaux

Chaque mois, nous vous offrons des cadeaux. Pour les gagner un seul truc, choisir ses cadeaux par ordre de préférence, attendre le tirage au sort pour savoir si vous avez gagné. Nous vous demanderons une participation aux frais de port. Consultez

serveur 3614 04 pour connaître la liste des gagnants et les frais de port pour recevoir les cadeaux. La participation aux frais de port se fera sous forme de timbres. Bonne chance !

COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre serveur 3614 G4 à partir du 26 de chaque mois.

Référence 1 :

Référence 2 :

Référence 3 :

Votre Numéro de carte

Votre Nom

A retourner au CLUB GEN4, PRESSEIMAGE,

19 rue Higuerolle Morsas, 75016 PARIS.

Vous avez jusqu'au 18 mars 1993 pour nous faire parvenir vos bulletins. Nos délais d'envoi sont de trente jours minimum. GH 53

Offert par IDEAL



SUPER SOAKER 20

Le Viz, l'autrefois ! Le plus fantastique des canons à eau ! Il tire à plus de 7 mètres, alors, les mecs, pourquoi vous ne gagnez pas aux mecs ! Le fonctionnement est simple : tirez la rétention aux 3/4 avec dit Viz, et vous la gouttez de pression. Activez la pompe pour créer de la pression dans le réservoir. Plus le pompage, plus il y a de la pression et plus l'eau peut être puissante. Ayez sur la gâchette pour envoyer un jet d'eau super puissant et inégalablement précis !

ref. C507

15 € - Frais de port 11 francs - Et. 16 francs

Offert par ocean



L'ARME FATALE

Le jeu simule de manière très fidèle le film, en reproduisant les scènes et en mettant les plus spectaculaires. Chaque mission exige de faire face à de nombreux ennemis et de déjouer de nombreux obstacles. Plusieurs missions sont proposées, dont certaines sont très difficiles. Des trésors de l'armée sont à trouver et à détruire. Tous les personnages sont jouables, mais certains sont plus difficiles que d'autres. Les graphismes sont très bons et les effets sonores sont très bons. C'est un jeu très amusant et très intéressant. Il faut être assez à l'aise avec les boutons de la manette pour pouvoir le faire.

30 € - Frais de port 10 francs - Et. 20 francs
ref. Avaga : C508A - ref. 37 : C508B

Offert par L'appel de Cthulhu

Voici enfin le premier supplément français de l'appel de Cthulhu ! Dara cette fois, un ensemble complet d'informations vides sur le Paris et la France des années 30, des négociations permettant de créer et d'incarner des

investigateurs français, mais que des sollicitations d'une guerre mondiale. L'appel de Cthulhu est un jeu de rôle inspiré de l'œuvre de H. P. Lovecraft, dans lequel l'humanité est confrontée aux intrigues démoniaques de Cthulhu, dieux et leurs serviteurs. Le rôle de base est nécessaire pour pouvoir utiliser "les Ames folles".

ref. 392 - Frais de port 20 francs - Et. 40 francs

ref. 393 - Frais de port 20 francs - Et. 40 francs

Offerts par LES TOMMYKNOCKERS

de Stephen King

Les Tommyknockers sont des esprits qui hantent les enfants américains en entendant parler dans les "horreurs". Ce sont des chasseurs d'enfants développés dans un monstre terrifiant et la véritable identité des Tommyknockers n'est révélée que dans les dernières pages...

Faites attention, après la lecture, de lisez ce qui se déroule dans les 5 secondes !

30 € - ref. C505

ref. 394 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 395 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 396 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 397 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 398 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 399 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 400 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 401 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 402 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 403 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 404 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 405 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 406 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 407 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 408 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 409 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 410 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 411 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 412 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 413 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 414 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 415 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 416 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 417 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 418 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 419 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 420 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 421 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 422 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 423 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 424 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 425 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 426 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 427 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 428 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 429 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 430 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 431 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 432 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 433 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 434 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 435 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 436 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 437 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 438 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 439 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 440 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 441 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 442 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 443 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 444 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 445 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 446 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 447 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 448 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 449 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 450 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 451 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 452 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 453 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 454 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 455 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 456 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 457 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 458 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 459 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 460 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 461 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 462 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 463 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 464 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 465 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 466 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 467 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 468 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 469 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 470 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 471 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 472 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 473 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 474 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 475 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 476 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 477 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 478 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 479 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 480 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 481 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 482 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 483 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 484 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 485 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 486 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 487 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 488 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 489 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 490 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 491 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 492 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 493 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 494 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 495 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 496 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 497 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 498 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 499 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 500 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 501 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 502 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 503 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 504 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 505 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 506 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 507 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 508 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 509 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 510 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 511 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 512 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 513 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 514 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 515 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 516 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 517 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 518 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 519 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 520 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 521 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 522 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 523 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 524 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 525 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 526 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 527 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 528 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 529 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 530 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 531 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 532 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 533 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 534 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 535 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 536 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 537 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 538 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 539 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 540 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 541 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 542 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 543 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 544 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 545 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 546 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 547 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 548 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 549 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 550 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 551 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 552 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 553 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 554 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 555 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 556 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 557 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 558 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 559 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 560 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 561 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 562 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 563 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 564 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

ref. 565 - Frais de port 20 francs - Et. 25 francs

</

— Les cadeaux —

LE CADEAU DU MOIS

Offert par **Sony Music**
VIDÉO

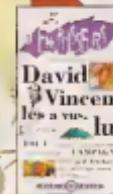
LES ENVAHISSEURS

des armes étranges venu(e)s d'une autre planète. Leur destination : La Terre. Leur but : en faire leur univers. David Vincent, lui, les a vus. Cela a commencé par une nuit sombre, le long d'une route de campagne, lorsque qu'il cherchait un recours que jamais il n'aurait trouvé. Cela a commencé par une auberge abandonnée et par un homme qui la marquait de son empreinte avant même trop les pour contacter d'autre chose. Cela a commencé par l'atterrissement d'un vaisseau spatial venu d'une autre galaxie. Dommange, David Vincent est que les envahisseurs sont là et qu'ils ont pris figure humaine. Il sait qu'il va falloir convaincre un monsieur étrange, que le cauchemar a déjà commencé... 22 épisodes en 4 disques

ref. : C548 - 10 cassettes - Frais de port : 20 francs - Br. : 40 francs



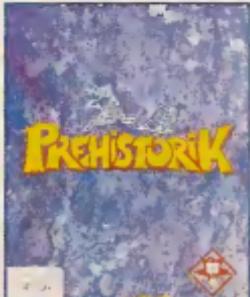
LES ENVAHISSEURS



Eh, les mecs,
vous avez vu :
Les Envahisseurs
sont là !



Offert par



40 ex.
ref. Amiga : C5454
ref. PC : C5452P
ref. ST : C5452

Frais de port :
10 francs
Br. : 20 francs

Offert par

DYNA BLASTER

Après son immense succès sur console, Dyna Blaster entre dans la légende de la micro et vient de sortir sur ST. Posez vos bombes et ramenez les horribles options pour lutter contre les horribles monstres et vos adversaires... Et on peut même jouer à plusieurs ! Attention cependant : ce jeu nécessite un Mega de mémoire.

ref. sur ST : C5458 - Frais de port : 10 francs - Br. : 20 francs



PREHISTORIK

DANS LES TEMPS ANCIENS, SEULE LA FAIM POUVAIT FAIRE BOUGER L'HOMME "PREHISTORIK" A LA POURSUITE DE BARBAK

Barbagan a faim et doit nourrir sa famille. Armé d'une Massue Antibus, ancêtre de la batte de base-ball, partez avec lui à la chasse au singe Agogo et débusquez Wagow l'ours fou.

Revez-vous à la poursuite du Maxiducus hystérique et déchainez-vous sur Gérogrota, l'ancêtre de l'orangoutan, un monstre d'une intelligence... primitive. Partez à la découverte de contrées inexplorées de l'antropologie et de la jungle luxuriante en passant par de sinistres grottes peuplées d'osseignes poisseuses. Vous n'avez frapper tranquille : c'est pour le bien de la tribu !!!

Il est certifié par l'Association Officielle de la Sauvegarde des Joysticks en Peaux de Bête, ce jeu de tableaux (sous de 150 écrans de jeu sur 7 niveaux) n'est pas près de reléguer votre micro à l'état de fossile ...

Offert par

MIGHT & MAGIC IV

Pour annoncer, enfin, la sortie du très attendu 4^{ème} volet de la série Might and Magic, 28 exemplaires de Might and Magic IV - Nugus de Xeen, vous sont offerts par PPS et Generation 4. Le monde de Xeen est tombé entre les mains d'un tyran machiavélique. Parvenez-vous, ouvertures, à vous débarrasser de lui ? Ce 4^{ème} épisode de la saga des Might and Magic, intégralement français (manuel, textes à l'écran et voix digitale) est plein d'effets spéciaux, de quêtes et d'énigmes à résoudre.

EN BREF : • Jeu 100% en français (manuel et écran) • Version PC VGA/MCGA 256 couleurs • Des animations très fluides en mode plan écran • 563 Ko de RAM nécessaires • Disques 3 1/2, 1,11Mo.

ref. sur PC : C5459 - Frais de port : 10 francs - Br. : 20 francs

P.P.S.



des produits, des infos

CLUB

Le Produit du Mois

ZAKROSIS

et le



Offre promotionnelle exclusivement réservée
aux membres du Club Génération 4.

BILL'S TOMATO GAME

(jeu de réflexion / arcade - disponible sur Amiga)

C'est encore Noël grâce à Psygnosis et au Club Génération 4 ! La rédaction de votre magazine préféré s'est éclatée comme une folle avec ce petit frère de "Lemmings" : Bill's Tomato Game. Ce jeu raconte les aventures de Terry et Tracy, deux tomates très amoureuses l'un de l'autre. Pour de plus amples détails sur ce jeu très prenant, reportez-vous à votre Génération 4 n°61 (janvier 93) ; le test se situe page 48 et Bill's Tomato Game a obtenu 87% (les d'os) !

Prix public : 299,00 FF
Prix spécial Club : 199,00 FF
(soit + de 33% de réduction !!!)
Prix de port : 10 Francs



ATTENTION ! CETTE OFFRE EST STRICTEMENT RESERVÉE AUX MEMBRES DU CLUB GÉNÉRATION 4.

Merci de bien vouloir différencier vos règlements : chèque séparé si vous commandez des produits

BON DE COMMANDE-BILL'S TOMATO GAME

G4 52

à renvoyer à PRESSIMAGE Club Génération 4 - 19, rue Hégrégis-Moreau, 75018 Paris

N° Carte club :

Nom :

Prénom :

(Si vous souhaitez, joignez votre bulletin d'adhésion et votre règlement) Adresse complète :

Je fais partie du Club Génération 4 et je commande Bill's Tomato Game sur Amiga (uniquement). Je joins un chèque de 215,00 FF à l'ordre de Pressimage

N.B. : Nos débits d'envoi sont d'une semaine maximum

Devenez membre du Club



L'AVANTAGE D'ETRE MEMBRE

- ✓ Le pin's Génération 4 : Là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit !
- ✓ Les cadeaux surprises du Club, des démos : Tous les mois des supers cadeaux du Club.
- ✓ Des prix réduits sur tous les produits du club.
- ✓ Jusqu'à 199 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !
- ✓ Des réductions sur les produits dans tous les magasins agréés Club Gen4.



COMMENT DEVENIR MEMBRE DU CLUB GEN4 ?

Très simple, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion accompagné d'un chèque de 150 francs. En échange, le club vous enverra votre carte de membre et votre pin's.



BULLETIN D'ADHÉSION

A RETOURNER AU CLUB GÉNÉRATION 4, PRESSIMAGE, 19, RUE HÉGRÉGIS-MOREAU, 75018 PARIS

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Pays : _____

J'ai un minitel oui non J'ai un Amiga, ST, PC 31/2

Adhésion simple 150F (170F pour l'étranger)

Adhésion + Abonnement 400F pour 11 numéros (582F pour l'étranger)

Je paie par Chèque Bancaire ou Mandat Lettre à l'ordre de PRESSIMAGE

Signature (des parents pour les mineurs)

COURRIER DU CLUB

Merci d'envoyer vos lettres et photos à :

Véro, Courier Club Gen4

19 rue Hégrégis-Moreau - 75018 PARIS

Les meilleures seront publiées

Bonjour Véro !



Oui bravo tout d'abord pour la création d'une rubrique Courier du Club, je trouve cela très sympa. Grâce à cette initiative, nous allons enfin pouvoir dialoguer avec Gen4 de façon privilégiée, découvrir d'autres membres du Club. Bravo également pour l'entrée à la

tête du Club, enfin une fille dans Gen4 ! Espérons que tu apportes un grain de fantaisie et que tu fasses aussi chasse à ces grosses "têtes" qui se gâtent malgrange partout. C'était la seule critique que j'avais à faire sur ce magazine, on plus la vérité est que je remarque qu'en de moins en moins. Au fait, pourquoi tu n'as-tu pas la photo ou la caricature comme celle des journalistes page 29 du n°52 ? On aimerait nous aussi savoir à quoi tu ressembles. D'autre part, vas-tu continuer à offrir ce pin's ou te-charts comme dans le n°51 par exemple, ça s'est arrêté au n°1850, et pour les autres membres. Les pouvoirs n'auront-ils rien ? Car j'en fais partie... J'ai constaté quelques problèmes sur le 3814 G4 : la rubrique cadeau n'est pas à jour (on ne sait pas quelles sont les frais de port pour les cadeaux du n°51) et comment cela se passe-t-il pour la disquette démo gagnée, y-a-t-il aussi des frais de port ?

Ce serait peut-être une solution de publier tout ça dans un prochain exemplaire de Gen4, ça amènerait aussi, je pense, les gens qui n'ont pas de minitel. Après tout les pages du Club nous sont réservées, alors profitons-en ! Salut à Véro et à toute l'équipe

Rose-Marie et Laurent



La lettre de Rose-Marie est tellement longue qu'il fallait toute la place dans le Courrier du Club ! En ce qui concerne la fait d'offrir des pin's ou des tee-shirts, cela dépend des stocks des éditeurs partenaires qui n'en ont pas toujours (tout comme les démos, d'ailleurs). Tu question sur les frais de port des démos entraîne une réponse bien simple : pas de frais de port ! D'autre part la liste des gagnants sera maintenant publiée dans les pages Club et ce, à compter du n°54 (parution du 27 Mars prochain). Quant à ma caricature, on verra ça avec la nouvelle formule de Gen4... Véro

ABONNEZ-VOUS !

11 N°/299 FF
1N° Gratuit

Inutile de sortir de St-Cyr
pour découvrir que l'abonnement
à Gen4 cru "Nouvelle Formule"
c'est désormais :

MA DISQUETTE DANS MA BOITE AUX LETTRES
LIVRÉE LE MÊME JOUR QUE MON MAGAZINE
DES ÉCONOMIES DE TEMPS ET D'ARGENT
(pas besoin de renvoyer le coupon
réponse/disquette, ni d'acheter
un timbre pour l'affranchir)

- UNE DISQUETTE ENTIEREMENT DÉDIÉE À MON ORDINATEUR AVEC ENCORE PLUS DE DÉMOS
- LE BONHEUR DE NE PAS ME REVEILLER LA NUIT EN ME DISANT "AI-JE BIEN RENVOYÉ MON COUPON/DISQUETTE"
(pour se rendormir après Bonjour...)
- LA CERTITUDE DE NE PLUS AVOIR LES SEMELLES QUI COLLENT AUX BASKETS...
- LE NOUVEAU PIN'S OFFERT GRATUITEMENT



Je m'abonne à la formule classique 11 numéros à 299 F
(soit 380 F) et je reçois en cadeau le nouveau PIN'S de Gen 4.

Je possède un ordinateur (très important)

01 Amiga 02 Atari 03 PC 3" 1/2

04 Je possède pas d'ordinateur

Pas de panique, vous retrouverez le mois prochain les formules "Compil's". Il fallait bien qu'on vous explique la nouvelle formule... M'enfin !!!

SPECIAL CLUB : Je suis adhérent au Club Gen 4, donc je ne paye que 250 francs au lieu de 299 francs, mon numéro de carte club est :
(offre réservée à la métropole).

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____

Ville : _____

_____ Signature (des parents pour les mineurs)

Date : _____

Je paye par : Chèque Bancaire, par Virement Postal pour l'étranger

(Virement Postal ou Bancaire : Numéro de compte 0147899R020)

Olivier Canou : Ce mois-ci, Olivier est retombé en enfance ! Suite à une journée passée dans le Parc d'Eurodisney, il ne cesse de fredonner des chansons entendues dans le parc. Il a malheureusement très mal supporté l'attraction Star Tour, son doux visage rondouillard passant pour cette occasion par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. A peine remis, Olivier nous a emprunté *Undeworld 2*, *Xenobots*, *Lemmings 2* pour les emmener chez lui et y jouer toute la journée.

Michel Houng : Notre "rocker" halluciné n'en démonte décidément pas. Les jeux d'action constituent ses principaux plaisirs ludiques et ce mois-ci, il s'en est donné à cœur joie avec toujours *Grand Prix* sur PC, mais aussi *Chaos Engine* et *Lionheart* sur Amiga.

Didier Latil : Didier a lui découvert dans le parc d'Eurodisney des tonnes de casquettes (Mickey, Donald, Pluto...) qui lui vont à ravir ! Outre les quelques kilos de plus qu'il a gagnés depuis le mois dernier, il lui arrive aussi de se réveiller en pleine nuit, au pied de son lit, ayant sans aucun doute fait un cauchemar sur un des trois jeux auxquels il s'adonne le plus depuis quelques semaines : *Underworld 2*, *Dune 2* et *Lemmings 2*. Que le 2 soit avec lui !

Stéphane Lavoisard : Même si les motards ne sont pas spécialement fiers d'avoir fait l'acquisition d'un nouvel adepte, Stéphane lui continue son bonhomme de chemin, ralenti cependant par les nombreuses canettes de bières logées sous sa selle. Il est sûr de ne jamais tomber en panne ! Malgré les 4 d'Or, il a tout de même trouvé le temps de s'amuser avec *The Incredible Machine*, *Lemmings 2* et *Shadow Of The Comet*.

Yann Renouard : Notre grand Breton a passé un cap difficile, avec une série d'épreuves pour ses études. Cela ne l'a pas empêché de venir très souvent dans nos locaux pour s'amuser avec *Space Crusade*, qu'il espère bien finir très rapidement. Mis à part ce produit, il trouve tout de même le temps de s'occuper avec *Underworld 2* et *Chaos Engine* !

Christian Roux : Le sexe-symbol de la rédaction est l'auteur de la majorité des photos du dossier des 4 d'Or. Merci Christian. Les rares fois où notre boulimique aventureur s'est glissé dans les salles de la rédaction, il a pu s'amuser avec *Underworld 2*, *Chaos Engine* et *No Second Prize*.

LES HITS DES PRECEDENTS NUMEROS



Alone in The Dark (Infogrames) est incontestablement LE jeu à ne pas rater en 1992 si vous avez un PC. Surnatureux, original, innovateur, ce jeu d'aventure / arcade vous captivera longtemps.



Comanche : *Maximum Overkill* (Navologic) est une simulation de combat en hélicoptère qui s'avère somptueuse et complète. Plus action que simulation, *Comanche* est l'élément qui par sa richesse a le plus enchanté la rédaction.



Underworld 2 (Origin) : Avec *Underworld 2*, tout le monde s'est éclaté. La réalisation a vraiment subi des améliorations, mais le scénario est l'élément qui par sa richesse a le plus enchanté la rédaction.



Flashback (Delphine) est le digne successeur d'*Another World* ! Entre ce dernier et *Prince Of Persia*, *Flashback* est un jeu d'action et d'aventure pour Amiga. La version ST est retardée !



Shadow Of The Comet (Infogrames) Ce jeu d'aventure à la sauce Infogrames offre un scénario et des possibilités rarement vues dans ce type de jeu. L'interface utilisateur vous enchantera.



Legacy (Microprose) est lui aussi sorti tardivement. C'est un jeu dans la lignée de *7th Guest*, moins époustouflant mais tout à fait réussi cependant. Et il marche à fond sur PC sans CD-Rom ! On adore !



F1S Strike Eagle 3 (Microprose) vient seulement de sortir. Que dire, si ce n'est que c'est un des plus beaux simulateurs de vol du moment, sur les gros PC, et qu'il est très complet.



Rex Nebular (Microprose) est le premier jeu d'aventure sur PC de la compagnie spécialisée dans la simulation... et c'est un des meilleurs jeux du genre. Drôle, somptueusement réalisé. Un Hit !

1 a passionnante suite de
"UNDERWORLD:
The Stygian Abyss™".
Ce n'est plus un simple
jeu de donjons...



Ultima Underworld II

Labrynth of Worlds



Les écrans peuvent varier.

UNDERWORLD The Stygian Abyss™ fut considéré comme le précurseur d'une nouvelle génération d'aventures fantastiques. UNDERWORLD II Labrynth of Worlds a un nouveau look incroyablement réaliste. Avec son animation plus sophistiquée, ses créatures plus détaillées et sa fenêtre plus spacieuse, c'est le jeu plus réaliste disponible sur PC.

Le monde de Underworld II est plus varié et fascinant que jamais. Nous avons créé de nouveaux terrains (tels que planchers qui se dérobent, courants et couches de glace), de nouveaux sorts (tels que Shockwave et Portal), de nouveaux pièges et énigmes encore plus délicieux, et de nouveaux monstres (que nous vous laissons le soin de découvrir...).

Underworld II vous emmène au-delà des donjons traditionnels. Dans les profondeurs de la terre, la magie du Gardien a fait exploser les murs de la réalité, faisant apparaître huit nouveaux mondes au-delà de Britannia : une cité enfouie dans la glace, un château flottant, un ancien tombeau et bien plus... A partir des salles du château de Lord British, le moment est venu de continuer la bataille dans le LABYRINTH OF WORLDS (Labrynth des mondes)...

A LookingGlass Technologies™ Design

Distribué en Europe par Electronic Arts.
Réprésentant: Exasoft, 12 rue du Château d'Eau,
69410 Champagne au Mont d'Or
Tél: 72.17.07.83.



Une petite créature composé d'un corps énorme et de grandes jambes et qui tire sur des tas de trucs encore plus petits qu'elle. Si ce n'est pas une créature digne des rêves les plus fous de Dider, alors là...



Tout comme le mois dernier, c'est l'avalanche de produits Psygnosis avec la version finale de ce jeu que vous avez pu découvrir sur Amiga grâce à notre démo jouable du mois dernier. Vous y dirigez un Walker, un robot ultra-perfectionné, envoyé en mission pour détruire, anéantir, blaster, exploser, annihiler, massacrer tous les ennemis qui osent vous attaquer. Comme vous pouvez le remarquer, pas de sentimentalisme dans ce shoot them up pur et dur. Chaque niveau est composé de deux zones, avec à chaque fois des décors différents. Utilisant assez peu de couleurs, les décors se ressemblent



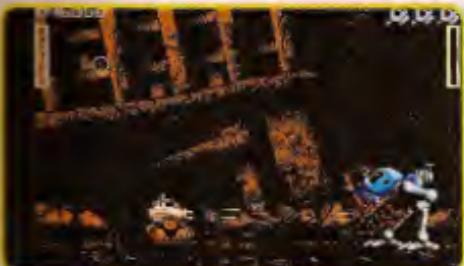
Cet écran de présentation du jeu vous montre ce que vous pourriez voir à l'intérieur d'un Walker. A voir le champs de vision plutôt limité, on comprend pourquoi l'Empire a souvent pris des tâches...

hélas un peu trop d'une zone sur l'autre. Les ennemis eux changent

continuellement, tant par leur apparence que par leur mode d'attaque. Vous aurez à affronter assez souvent des vagues de fantassins. Assez rapidement, vous aurez aussi la désagréable surprise de tomber sur des tireurs embusqués dans les bâtiments, mais aussi sur des

parachutistes et pire que tout des saboteurs. Ces derniers s'accrochent à votre robot et si vous n'arrivez pas à le décrocher par des mouvements violents, il déposera une charge explosive sous le ventre de votre Walker. Assez rapidement vous allez tomber sur des chars, des canons lourds, des lance-flammes, des lance-missiles, mais aussi des hélicoptères, des avions... Tous ces adversaires possèdent une armure plus





Comme vous pouvez le voir, les décors ne varient pas beaucoup. Par contre les pièges qui attendent votre engin ne manquent ni en originalité ni en nombre et lors de certaines scènes vos canons vont surchauffer de façon impressionnante. Une technique s'impose alors : Réaliser les fantassins. C'est radical !!!...

ou moins épaisse et un style d'attaque variable. Les plus difficiles à abattre resteront les hommes équipés de jetpacks ou de deltaplanes.

Heureusement pour vous, le bouton droit de la souris permet de "locker" une cible, ce qui rend alors vos tirs nettement plus destructeurs.

Il faudra cependant faire attention à vos canons, car à force de tirer ils chaufferon et deviendront alors inutilisables pendant quelques temps. La grande jouabilité (souris pour tous ce qui est des tirs et clavier pour les

déplacements) et l'ambiance sonore explosive font de Walker un produit vraiment très prenant. Les animations de votre Walker, ainsi que celles des divers ennemis sont-elles aussi très réussies. Pour les passionnés du genre, pas de panique, vous aurez droit à la fin de chaque niveau à une machine ennemie infernale: l'équivalent du Boss dans les jeux de tirs classiques.

Malheureusement, au bout de quelques niveaux, le joueur regrettera comme je l'ai fait de ne pas avoir plus de diversité dans le jeu. Il semblerait que les options

qui auraient rendu ce jeu vraiment génial (jeu à deux, phases de bonus spéciales...) pourraient apparaître dans Walker 2.1. Une dernière remarque concernant la difficulté du jeu, vraiment importante sur les derniers niveaux.

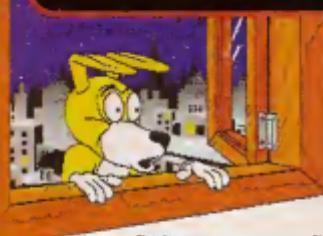
D.L

82%	GRAPHISME	14/20
	SON	16/20
	ANIMATION	17/20
	DURÉE DE VIE	16/20



Sleepwalker

Ocean — Jeu d'arcade — Disponible sur Amiga.



Didier, autrement dit Le Dormeur, a très vite eu pitié de ce pauvre corniaud qui s'est vu attribuer le rôle principal du dernier jeu d'Ocean.

Comme vous le savez tous et toutes, réveiller un somnambule en pleine crise peut être très dangereux. Notre héros à poil ras le sait très bien, aussi lorsqu'il voit son adoré petit maître se lever et se diriger vers les dangers de la nuit, il ne réfléchit pas une seule seconde et se lance dans une aventure incroyable. A travers diverses zones de la ville, il va devoir protéger ce jeune garçon et aplatiser les divers obstacles et dangers qui pourraient le réveiller. A chaque fois que votre maître se cogne



Chaque niveau est plutôt grand et cela ne s'arrange pas ! La carte devient vite un instrument indispensable si vous voulez amener votre maître à bon port...

contre un obstacle, il sort légèrement de son sommeil, ce qui à force, peut le réveiller. De même, tout contact avec de l'eau peut le réveiller. Par contre, notre saint-bernard improvisé peut lui se faire assommer, écraser, électrocuter sans pour autant en souffrir. Cela vous fera cependant perdre du temps, laissant votre maître vulnérable à tous les dangers !

Tant qu'il dort, le garçon se déplace en ligne droite, changeant de direction

lorsqu'il percute quelque chose. Notre brave toutou peut agir de plusieurs façons. Il peut tout d'abord bloquer l'avance de son maître, ce qui permet par exemple d'attendre l'arrivée d'un ascenseur. Il peut aussi lui botter les fesses pour le faire monter sur une plate-forme ou à un étage supérieure. Ce brave corniaud va aussi et surtout fermer les robinets ou les sorties d'égouts, placer des blocs devant un



Lorsque votre petit maître décide de faire un tour au zoo, c'est le début de l'enfer pour vous. Part de bânes branlant, éléphant





jaillissement d'eau ou amener une croix chrétienne jusqu'à un vampire qui bloque un passage dans le cimetière. Vous pourrez aussi assommer divers ennemis, vous suspendre au bord d'un trou, pour servir de pont humain, votre maître vous plétinant alors allégrement. Chacun des endroits possède des décors différents, superbes, avec des "ennemis" et des obstacles variés. Dans le Zoo, il faudra faire attention aux

divers animaux. Dans le cimetière, ce seront des créatures étranges et maléfiques. Sur le chantier, il faudra faire attention aux jets de vapeurs, aux décharges électriques... Tout l'intérêt du jeu réside dans la façon de résoudre chaque énigme posée par un obstacle. En outre, le fait d'influer sur la

progression d'un des deux héros de façon indirecte n'est pas sans rappeler l'intérêt qui avait rendu Lemmings si célèbre ! Les musiques et les bruitages sont mignons, tout comme la présentation et les scènes intermédiaires, dans le genre dessin animé. Cette impression de se retrouver



mathématique, rien ne vous sera épargné !



dans un véritable petit dessin animé est renforcé par les nombreuses petites animations des personnages, surtout



pour votre toutou, qui sont drôles et bien faites. La jouabilité est bien réglée, de telle façon que vous resterez bloqué



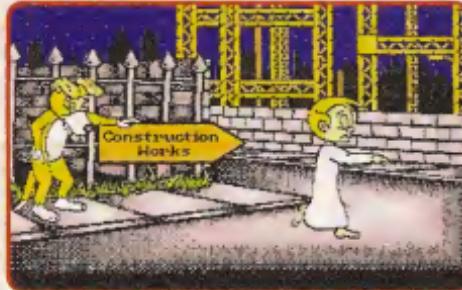
Vous pouvez assister ici au phénomène bien connu du "coup de bourse", phénomène qu'à l'assaut Didier en rencontrant Véto et que Yann subit face à sa fiche de paye.



assez souvent mais sans cependant qu'il soit impossible de passer un obstacle. La présence d'une carte permet en outre de visualiser la position des protagonistes, ce qui est très pratique car la taille de chaque niveau est impressionnante. D.L.

85%
GRAPHISME
SON
ANIMATION
DUREE DE VIE

17/20
16/20
18/20
16/20



XENOBOTS

Electronic Arts – jeu de stratégie/action – Disponible sur PC.

Face aux divers envahisseurs de la rédaction, Olivier a décidé de se vêtir d'une carapace et de lutter farouchement. Premier résultat, il n'y a plus une canette dans les locaux: il a bien fallu qu'il trouve quelque chose pour faire son armure !



Vous vous souvenez sans doute du fabuleux Comanche, ce simulateur d'hélicoptère qui a pulvérisé les ventes à Noël et a gagné le 4 d'Or du meilleur simulateur. Hé bien ces deux softs ont un point commun. En effet, ils ont tous deux été réalisés par Novalogic, mais les points communs s'arrêtent là, ou presque. L'action de Xenobots se situe dans un futur proche, sur une Terre victime d'une invasion extra-terrestre par armée robotisée interposée. Un jour un



gigantesque corps spatial se met en orbite autour de la planète et crache de petits météorites qui s'écrasent un peu partout sur le globe pour laisser place à des bases productrices de machines de combat à la "Goldorak" qui prennent un malin plaisir à raser toute trace d'existence de la race

humaine (avouez que ce n'est pas sympa). Après une première riposte nucléaire massive qui a en même temps pas mal abîmé sa propre population, la Terre met en chantier ses propres machines de combat destinées à parer l'invasion : Les Xenobots, qui ressemblent à s'y méprendre aux machines ennemis. Le jeu en lui même se déroule sous forme de campagne, au cours de laquelle vous devrez effectuer des missions ayant pour but de détruire les bases ennemis disséminées aux quatre coins du globe. Une fois votre lieu de combat choisi, l'action commence. Trois types différents de Xenobots sont à votre disposition pour venir à bout de l'envahisseur. Le modèle "Humanoid", l'équivalent du tank lourd qui constitue votre force de frappe principale, le "Scorpion" qui est une sorte de transporteur vous permettant de déployer le "Net" et d'effectuer quelques menues réparations, mais de puissance de feu réduite et très lent, et enfin le "Scout", qui ressemble à s'y méprendre aux bipodes impériaux de "La Guerre Des



Etoiles", à la puissance de feu très réduite mais maniable et extrêmement rapide. Chacune de ces unités possède un armement offensif et défensif ainsi que des caractéristiques techniques (blindage, vitesse, scanners...) qui lui sont propres. Le champ de bataille se compose de votre base, de celle de l'ennemi, ainsi que d'un réseau énergétique ; le "Net" composé de modules qui transmettent l'énergie dans un petit rayon autour d'eux, à vos machines et aux autres modules. Cela signifie que si vous voulez atteindre la base



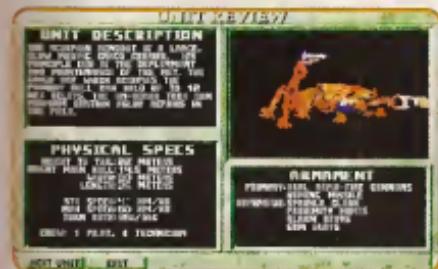
adverse il vous faudra placer ces relais de proche en proche pour permettre à vos "Bots" d'y arriver sans tomber en "panne sèche", leurs batteries ayant une capacité très limitée. Chaque scénario vous place à la tête de multiples unités (souvent des trois sortes) entre lesquelles vous pourrez "switcher", sautant ainsi rapidement de l'un à l'autre ce qui permet des actions combinées. D'autre part, un système de pilotage automatique très performant vous permet de donner des objectifs à chacune de vos unités comme ; "Retour à la base", "Attaque l'unité ennemie la plus proche" ou bien "Tiens la position", "Escorte telle unité", ou "Va à tel





endroit". Vous pouvez aussi, bien évidemment, prendre le contrôle d'une unité, la diriger et tirer vous même. La vue se fait de l'intérieur du cockpit et de multiples écrans sont à votre disposition pour obtenir toutes les informations utiles (infra-rouge, carte, télescope). De plus (et c'est bien utile) vos robots peuvent se réparer. La vue du combat est correcte en 3D forme pleine sans être tout à fait exceptionnelle, mais par contre l'animation est vraiment fluide même sur une machine peu puissante. En ce qui concerne les sons, je ne peux pas me prononcer, la version testée plantant régulièrement si un driver sonore était installé, ce qui est dommage puisque le peu que j'ai entendu s'annonçait comme très prometteur. Un mot encore sur l'intro qui, même si elle n'est pas animée, est d'une qualité graphique à tomber à la renverse (vous n'avez qu'à voir les photos). En définitive, même si Xenobots n'est pas extrêmement prenant dès le premier abord, ce nouveau jeu de Novologic gagne beaucoup à être connu et si vous vous y êtes plongé un peu, il est pratiquement certain que vous y retournerez avec plaisir, car il mélange habilement, action, simulation et stratégie.

O.C.

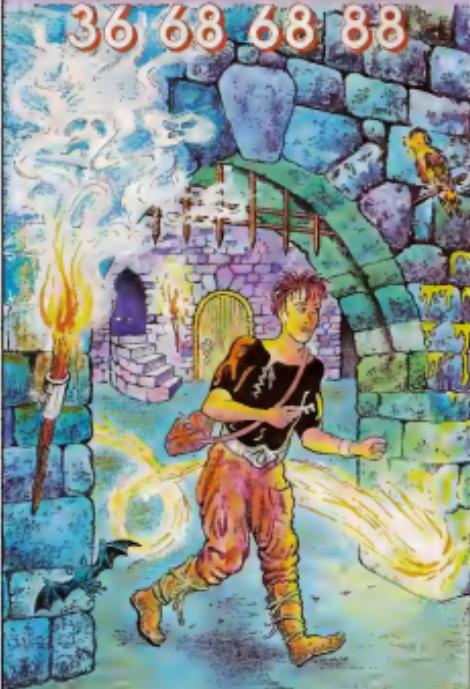


81%	GRAPHISME	16/20
	SON	13/20
	ANIMATION	16/20
	DURÉE DE VIE	16/20



JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE

36 68 68 88



36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

Lemmings Tribes

Psygnasis - Jeu de stratégie / arcade - Disponible sur Amiga.



Olivier a toujours détesté les petites bestioles qui bougent dans tous les sens. Elles par contre l'adorent, il n'y a qu'à voir son appartement ! C'est pourquoi afin de se réconcilier avec toutes les gentilles micro-bêtes, il a décidé de se venger avec les nouveaux lemmings.



Ça y est. Il est parmi nous. Le voici, le voilà. C'est noël, sonne la Digueudindon, Montjoie, Saint Denis. Que sonne les trompettes, convoquez les hérauts, l'heureux événement nous



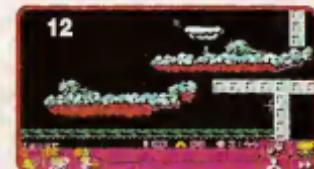
3

submerge : LEMMINGS 2 EST ARRIVE. Je me fais un peu de souci parce qu'il va être difficile de vous surprendre sur ce coup là, tout le monde parlant de ce produit depuis déjà pas mal de temps. Mais ne reculant devant aucun Challenge

d'une part, en pensant d'autre part à ceux qui se seraient absentés longuement ces derniers temps (le déserte, pôle nord, labyrinthe d'Alice...), et de manière



LA CARTE DE LEMMINGSLAND : 1- Lemmings de l'espace. 2- Lemmings polaires. 3- Lemmings Ecosse. 4- Lemmings du cirque. 5- Lemmings sportifs. 6- Lemmings médiévaux. 7- Lemmings Egyptiens. 8- Lemmings du grand av. 9- Lemmings de la plage. 10- Lemmings classiques. 11- Lemmings de l'ambre. 12- Lemmings des cavernes.



12

plus facultative si je ne le fais pas je suis viré (ce qui aiguise mon inspiration au delà de toutes descriptions), on va tout reprendre depuis le début. D'abord, le scénario : Après un sauvetage périlleux dans Lemmings, les Lemmings sont repartis vers leur île dans laquelle ils se sont divisés en douze tribus suite à la dispersion de leur talisman antique en douze morceaux. Ils y vécurent très longtemps tranquille jusqu'au jour de la venue des Grandes Ténèbres qui étaient censées les tuer ce qui les forza à se diriger au centre de l'île, afin de



recomposer leur ancien talisman pour donner la puissance nécessaire à un vaisseau qu'ils avaient construit, l'objectif étant de s'envoler loin de l'île. Chaque tribu entame alors une grande migration vers le centre de l'île. Le temps passant, chaque tribu a développé des compétences particulières, liées à leur mode de vie. Parlons-en donc de ces tribus. Vous savez déjà qu'elles sont au nombre de douze, mais vous ne savez pas encore ce qu'elles sont. En voici la liste aussi exhaustive que complète.

Les Space lemmings, qui évoluent dans une espèce de base spatiale ; les Highlanders qui ressemblent d'assez près aux Écossais ; les circus qui vivent sous des chapiteaux et ont développé des compétences assez particulières ; les sport lemmings qui emploieront toutes leurs ressources physiques pour traverser leurs niveaux ; les "beach" lemmings qui sont eux plutôt du style beach boy californien ; les "polar" lemmings qui se sont acclimatés aux rudes climats du grand Nord ; les "médiévaux" qui évoluent dans un superbe



Voici le premier niveau du monde des Lemmings polaires. Les spécialistes de ce monde ont des compétences assez sympathiques du type Lemmings skieur ou patineur.



décor moyenâgeux ; les Égyptiens (le monde est probablement l'un des plus durs, mais c'est également un des plus beaux, et l'on peut y voir des sphinx à tête de Lemmings assez sympas) ; les lemmings "classic" (comme le coca) c'est à dire qui n'ont pas évolué par rapport à leurs ancêtres ; les "outdoors" (traduisible par "ceux qui vivent en pleine nature") qui, vêtus de peaux de bêtes, vous poseront également bien des problèmes ; les "shadows" dans le monde desquels tout est éclairé par une lumière "clair de lune" et enfin les lemmings des cavernes qui se sont habitués à vivre dans l'obscurité de leurs tanières.



Chaque tribu possède des lemmings qui effectuent des tâches particulières et d'autres qui le sont moins. Par exemple, pratiquement chaque monde possède ses "creuseurs" c'est à dire des lemmings qui creusent droit devant eux. Si vous êtes dans la tribu des "Outdoors", c'est à coups de massues qu'ils se frayeront un chemin. Par contre si vous êtes dans la tribu moyen-âge, c'est un tireur à l'épée qui creusera votre passage. D'autre part,





Vous voici dans le monde médiéval. Comme vous le voyez, ce bureau est assez facile, mais cela va rapidement se corser. Par la suite, les Lemmings de cet univers devront entre autres, se servir d'une cotapute pour poser un obstacle!!! Je vous laisse imaginer les cris de ces pauvres bêtes.

des lemmings aux pouvoirs particuliers sont également présents. Mon préféré est sans conteste Super Lemming qui se transforme en une espèce de super héros se précipitant cape au vent vers votre curseur et lorsqu'il l'aura fait se posera tel Superman dans ses grands jours. Bien évidemment, si vous bougez votre souris, super-lemming la suivra quitte à se vautrer lamentablement si un obstacle se présente devant lui. Au total vous devrez gérer au mieux 60 types différents de lemmings allant du lemming sauteur qui bondit allégement au dessus des gouffres, au lemming Bazooka qui perce

pratiquement tout ce qui se trouve devant lui, en passant par le lemming skieur, musicien, lanceur de grappin, remplisseur, diable de Tasmanie, montgolfier, archer, bombeur, coureur, patineur, deltaplaneur, plongeur, lanceur de troncs, charmeur de serpents... Impressionnant, hein ? Mais pas de panique puisque vous pourrez vous entraîner dans un "practice" avec des lemmings que vous aurez sélectionné au préalable. Chaque tribu doit, pour atteindre le centre de l'île traverser 10 niveaux différents pouvant atteindre quatre écrans de long sur quatre écrans

de haut, ce qui fait ressembler certain d'entre eux à de véritables expéditions. Le but dans Lemmings 2 n'est plus défini par un objectif en début de tableau. En effet, vous devrez amener vivant au moins un lemming de chaque tribu au centre de l'île. Cela signifie que les mots de passe n'existent plus mais sont remplacés par des sauvegardes et vous perdrez vos lemmings au fur et à mesure des niveaux. Si vous les perdez pratiquement tous au premier tableau, votre marge de manœuvre sera extrêmement réduite pour la suite des opérations...





Une autre innovation importante de Lemmings 2 est que vous disposez désormais d'un petit ventilateur que vous pouvez actionner dès que vous le désirez ce qui permet par exemple de pousser les lemmings montgolfiers (et bien d'autres) là où vous le désirez. Enfin vous pouvez beaucoup plus inter-agir avec le décor. Par exemple, dans la tribu des "circus" vous trouverez un canon dans

lequel les lemmings grimperont et seront éjectés. Bref, comme vous pouvez le constater, Lemmings 2 reste Lemmings sans être tout à fait du Lemmings. De par ses multiples innovations, Lemmings 2 a évité le piège auquel certains s'attendaient que constituait le fait de créer un nouveau jeu qui n'aurait pas été vraiment nouveau. Or, c'est bien un nouveau petit bijou que nous a concocté

Psygnosis, et même si nous ne sommes plus sous le choc de la découverte des petites créatures aux cheveux verts, c'est un jeu franchement original, par les nouveautés qu'il contient qui nous est proposé. En ce qui concerne la réalisation, pas de différence notable mais des dizaines de petites choses en plus qui rendent le jeu passionnant. Par exemple les membres de chaque tribu ont une façon bien à eux de sortir. En vous faisant une référence

s'ils sont de la tribu médiévale ou en étant aspiré par le vide s'ils sont des Space lemmings. Toutes ces petites choses misent bout à bout font de Lemmings 2 une réussite qui va au-delà de ce que l'on pouvait espérer. En effet, il est difficile de donner encore plus dans un Lemmings 2 quand on a déjà tant donné avec Lemmings, mais ce pari difficile a été remporté haut la main par une société Psygnosis plus en forme que jamais. Un jeu tel que celui-ci qui vous fera rire et sourire tant de fois devrait être remboursé par la sécurité sociale. Nous on adore.

O.C.



94%	GRAPHISME	15/20
	SON	13/20
	ANIMATION	18/20
	DUREE DE VIE	16/20



GUNSHIP 2000

Microprose - Simulateur d'hélicoptère - Disponible sur Amiga.



Encore une update. Cette fois-ci, il s'agit du simulateur d'hélicoptère bien connu sur PC. Le produit de Microprose vous donne la possibilité de piloter sept hélicoptères militaires américains différents (malheureusement la version testée n'en possédait que deux), mais vous pouvez également voler en formation de cinq hélicos. Vous avez la possibilité de "traiter", comme disent les militaires, deux théâtres d'opérations différents (Europe et Golfe) en mission ou en entraînement. A ce niveau, la diversité du produit est appréciable, tout comme pour le nombre d'options accessibles en vol

(avec pas mal de vues extérieures par exemple). Pour ceux qui connaissent l'ancienne version, pas de gros dépassement, mais de petites innovations intéressantes. Malheureusement, pas de grands changements du côté du graphisme toujours en vectoriel, 3D forme pleine, de bonne facture, mais qui semble un peu dépassé aux vues des réalisations rendues possibles de nos jours par les progrès dans les algorithmes des programmeurs. En ce qui concerne l'animation, ce n'est pas non plus exceptionnel tout en restant acceptable (surtout sur Amiga 1200), ce qui fait du produit une simulation sympathique mais sans plus.

O.C.



120%	GRAPHISME	13/20
120%	SON	12/20
120%	ANIMATION	12/20
120%	DUREE DE VIE	15/20





ENQUÈTE SURNATURELLE DANS UN VILLAGE MAUDIT.

Lors du dernier passage de la comète de Halley, le savant Lord Boleskine observa qu'en un point précis du village d'Illsmouth, les étoiles apparaissaient étrangement proches et menaçantes. Devenu fou à la suite de ce phénomène, ses recherches sombreront dans l'oubli. Jeune astronome, vous vous rendez à Illsmouth en 1910, 3 jours avant le prochain passage de la comète, pour élucider ce mystère. *Shadow of the Comet* vous fait pénétrer dans l'univers terrifiant des adorateurs de Cthulhu, pour une enquête surnaturelle. Vous n'aurez que trois jours et trois nuits pour conjurer la malédiction qui pèse sur le monde, car lorsque passera la comète, Cthulhu et les Grands Anciens seront de retour. Dans le village, vous rencontrerez une quarantaine de personnages à la personnalité très différente. Ils vous donneront de précieux renseignements, automatiquement consignés dans un livre de bord consultable à tout instant. Dans cette aventure fascinante, vous explorerez plus de 100 décors en vision plein écran, avec des raccourcis clavier pour les actions de votre personnage. Parviendrez-vous à conjurer la malédiction de Cthulhu et à chasser l'ombre de la comète ?

Shadow of the Comet est disponible sur PC.
Notice et jeu en Français.
Pour tout savoir sur *Shadow of the Comet*,
composez le :

3615 INFOGRAMES



NOM
PRÉNOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
PAYS
TYPE D'ORDINATEUR

Siège social : 3615 INFOGRAMES, 34 Rue du 1^{er} Mars 1983 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX FRANCE



INFOGRAMES

Distribué par

CIÉP et INTELEC

Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme des jeux INFOGRAMES.

SPACE CRUSADE : THE VOYAGE BEYOND

Gremlin - Jeu d'action/stratégie - Testé sur Amiga.



Inconditionnels de Space-Crusade, réjouissez-vous, car Gremlin décide de nous honorer d'un mission-disk très intéressant pour Space-Crusade. Quand je dis mission-disk, c'est parce que le jeu est absolument identique à Space-Crusade, mais en plus, tous les disques indispensables pour jouer sont inclus.

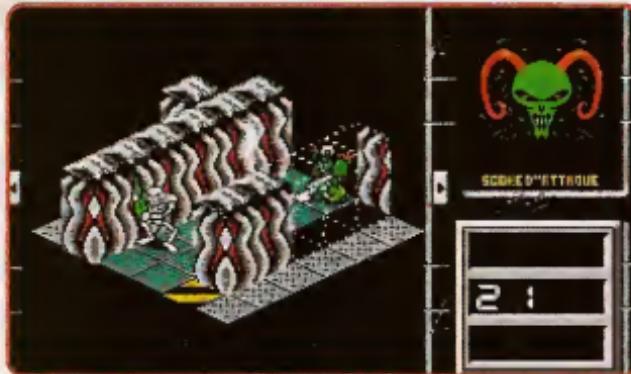


dans la boîte ; donc inutile de posséder l'ancienne version pour tout blaster aux alentours. Rappelons une fois de plus le principe de cet excellent jeu est adapté d'un hit des jeux de plateaux qui porte le même nom. Dans un futur que l'on souhaite lointain, les humains se



trouvent confrontés à une invasion d'extra-terrestres qui sortent d'une autre dimension dans de gigantesques vaisseaux. Pour parer au danger, une armée d'élite est créée, composée de guerriers super équipés, hyper entraînés, et complètement suicidaires qui prennent les vaisseaux ennemis d'assaut et se coltine avec tout ce qu'ils vont trouver à l'intérieur en remplissant différents types de missions. Vous

dirigez une de ces escouades composées de quatre marines et d'un sergent, possédant chacun une arme aux



caractéristiques particulières. Le jeu est vu du dessus avec des scènes en vues isométriques animées superbes lors des combats. Un petit jeu tout simple mais dans lequel la spécificité des armes demande un minimum de stratégie pour tirer le maximum de vos hommes. Vous pouvez également suivre la carrière de votre commandant, celui-ci gagnant compétences, médailles et matériaux au fur et à mesure des missions. De petites innovations intéressantes sont à l'actif de cette nouvelle version. D'abord, il





Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE**I Grand Jeu
du commerce
Pour votre Amiga****STREET FIGHTER****49 F
SEULEMENT****AMIGA DISQUETTE**

plus surprenantes les unes que les autres. Par exemple une mission vous propose de prendre un vaisseau ennemi d'assaut, de vous frayer un chemin jusqu'à une chambre secrète dans laquelle se trouve une "Reine" de Soulsuckers (de charmantes créatures du style Alien) de la tuer et de détruire ses œufs. (Ca ne vous rappelle rien?) Autre innovation, vous disposez d'un lance-flammes et de plus, trois nouveaux grades sont disponibles pour votre commandant, allant maintenant jusqu'à celui d'Amiral. Le seul reproche que je fais se situe au niveau des sons qui sont toujours un peu faibles. Bref, The Voyage Beyond est en définitive une bonne occasion d'acquérir ce jeu si ce n'est pas déjà fait. Pour ceux qui ont la première version, vous pourrez aussi vous procurer le data-disk pour une somme plus raisonnable.

O.C.

81%	GRAPHISME	14/20
	SON	10/20
	ANIMATION	10/20
	DURÉE DE VIE	15/20



HS N°6 - JANVIER/FÉVRIER 92 - 49 F

Un hors-série de **AMIGA DISQUETTE**

FANTASTIQUE !
UN GRAND JEU OU
COMMERCE POUR
AMIGA A UN PRIX
OEROSIRE :
STREET FIGHTER

Un super jeu de combat, le plus gros de l'année cette fois-ci à moins de 50 francs. Un jeu unique qui n'a rien à envier à ses concurrents. Des personnages et des combats magnifiques, pour des débats et des rebondissements au dessus de tout ce que vous avez pu voir jusqu'à présent.

AM Disquette N°1
STREET FIGHTER

Test magazine : STREET FIGHTER II
Domaines publics : TOUTES LES NOUVELLES

Sid Meier's CIVILIZATION

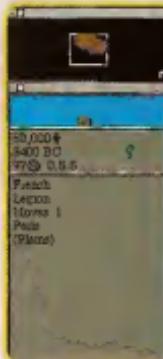
Microprose — Jeu de stratégie — Disponible sur Macintosh.



Une nouvelle adaptation du Hit de Sid Meier, le pape du jeu de stratégie, dans lequel vous devrez amener

vos civilisations de 4000 ans avant JC jusqu'à l'aire spatiale. Vous commencez le jeu sur une carte noire qui simule les terres inconnues que vous découvrirez au fur et à mesure de l'envoi d'unités. Après avoir construit votre première ville, vous déciderez de ce qu'elle construira (armées, infrastructures, merveilles du monde, colons...) et de ce que ses ingénieurs essayeront de découvrir pour faciliter la vie des habitants...

Inventions, guerres, politique: Tout les moyens seront bons pour prendre le pas sur les civilisations concurrentes qui comme vous, grâce aux potentiels



Les confrontations entre les différentes civilisations peuvent avoir lieu très tôt. Dans ce cas, sochez que c'est parce que l'ordinateur vous a placé à un endroit fortement propice à votre développement. La chance n'entre pas en ligne de compte dans ce jeu.

économiques et humain de leur cités tenteront d'accroître leur expansion plus rapidement que celle de leurs concurrents. Les choix de

gouvernement se révéleront rapidement capitaux, car s'il est plus facile de faire régner l'ordre dans un gouvernement de type monarchique, les ressources produites sont beaucoup plus faible qu'en démocratie. Merveilles du monde, pollution, révoltes, maladies, famines sont autant de paramètres avec lesquels vous devrez jongler habilement.





Religion Civilization Advance

The evolution of RELIGION traces back to elementary forms of belief and practices concerning the extraordinary, the mysterious, and the supernatural. RELIGION gave people an object of devotion, a code of social behavior, and a reference for the individual within the group and the universe. Acceptance of the teachings of RELIGION brought peace of mind and the ability to get on with the work of life, because the terrifying questions of the unknown were contained. The advance of knowledge that followed the development of WRITING and the study of PHILOSOPHY led to the great RELIGIONS of the modern world.

Un lexique très complet vous permet de situer précisément l'apport de chaque événement dans l'histoire de l'humanité. Très complet et très intéressant.

si vous désirez parvenir à la récompense suprême : La domination totale de votre civilisation sur le reste du monde. Des graphismes agréables, et entièrement retravaillés pour cette version en ce qui concerne les unités, de petites musiques pour souligner les temps forts et surtout une impression de toujours avoir quelque chose à faire pour optimiser ses villes, unités et moyens de transport, sans pour autant crouler sous les données, font de ce jeu un must incontournable de la stratégie dont l'adaptation sur ce support est superbement réalisée. En effet, non seulement le jeu ne perd rien par rapport à la version PC (qui était la meilleure) mais en plus il a tendance à même gagner un peu sur celle-ci de par la qualité des graphismes et par le nouveau look des unités. Un jeu formidable : Si vous ne pouvez pas l'acheter, volez-le.

O.C.



90%	GRAPHISME	16/20
	SON	14/20
	ANIMATION	-
	DUREE DE VIE	17/20



Chez votre marchand de journaux

SUPERSONIC

Le géant de la presse SEGA

GÉNIAL !

Ne manquez pas dans le n° 7 :

la Boîte de Rangement
les 8 cartes "Collectors"
de l'Univers Fantastique
des Jeux Vidéo.

En vente jusqu'au 28 février.



SUPERSONIC, 15 F
Tout simplement

Si vous ne le trouvez pas, vous pouvez aussi le commander en nous retournant ce bon et un règlement de 20 francs à :
Pressimage/BANIZZAI N°8 - 210, rue du Faubourg Saint Martin - 75010 Paris. Je règle par chèque - timbres ou CCP

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____



ZOOL 1200 Ca

y est Zool vient de lancer le premier jeu spécialement créé pour l'AI200. Tous les

possesseurs de cette machine vont être ravi car, cette nouvelle mouture est vraiment à posséder. Rappelons le scénario. Zool, notre héros, rentrait tranquillement chez lui lorsque soudain

Zool sera confronté à de bien curieux adversaires et à de nombreux pièges. Si vous cherchez bien, vous découvrirez des bonus de stages qui sont généralement bien planqué. Pour ceux qui ne le connaissent pas du tout, je rappelle que Zool est une sorte de Mario avec une vitesse à laisser n'importe quel jeu console sur les fesses (si elles en ont!) sauf peut-être Sonic et encore. Alors quoi de nouveau sur cette version? Il faut vous l'avouer,

graphiquement c'est quasiment identique sauf pour un seul point: on se trouve face à un plan de scroll en plus. Ainsi, au lieu d'avoir un fond en dégradé, Zool 1200 propose de jolis graphismes ayant un rapport direct avec les décors du niveau. C'est comme même vachement plus sympa même si parfois cela devient assez illisible. Le contexte sonore n'a pas bougé mais comme elle était déjà excellente, à quoi cela aurait servi d'y retoucher. Le jeu a gagné en fluidité et aussi en vitesse. On n'a plus droit aux ralentissements qui gênaient quelque peu l'action dans la version Amiga normale. En conclusion, un très bon



Il fut projeté dans une autre dimension. On lui avait donné pour mission de ramener un maximum d'objets inanimés pour pouvoir avoir le droit de retrouver sa chère demeure. Lors de votre promenade de santé (non, je plaisante!).



premier jeu qui laisse augurer de la bonne qualité des futures productions.

M.H.

85%	GRAPHISME	15/20
	SON	15/20
	ANIMATION	17/20
	DURÉE DE VIE	15/20



Dans le monde de gauche (monde de la musique) Zool devra affronter entre autre de redoutables enceintes. Le monde de droite est celui des bonbons. Ce jeu nous permet de comprendre mieux l'enfer que va Didier chaque jour, la taille du décor nous laissant penser que Zool fait à peu près la même taille que lui.





FUNWARE

MEGADRIVE - SPECIAL PROMO*

SUCK ROGERS **GALAXY FORCE 3** **SONIC**
DICK TRACY **GREENDOG** **SPIDERMAN**
21 GRAND PRIX **OLLAH, BUCHA** **SPIDER-MAN**

SUPER KIDS - SPECIAL PROMO**

JOE & MAC 480 F
SKY MISSION (WINGATE 2)* 480 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL 100 F

ADAPTATEUR 100 F
TOUT A 350 F

OLYMPIC GOLD
PREDATOR 2
SUPER MONACO GP

AMIGA / ATARI

AMIGA / ATARI		MANUFACTURER	
2D CONSTRUCTION KIT 2	480F/480F	DRAGON'S LAIR 2	240F -
4D SPORT DRIVING	200F -	DUNE	240F -
A-TRAIN	280F -	DYNABLASTER	300F/300S
ABU FUCHS	280F/280F	F1 GRAND PRIX	240F/280F
AC/DC LIVE AT THE ALBERT HALL	280F/280F	FLASH BACK	270F/270F
AC/DC LIVE AT THE BRI	280F/280F	FLASHBACK	240F/240F
AC/DC: THE GAME	280F/280F	GOLSLIMS 2	290F/290F
ALIENS FATE	220F/230F	GUY SPY	290F/290F
ASSASSIN	250F -	HAWK	220F/220F
BAT 2	320F/320F	HAWKISHON	220F/220F
BANDO ATTACK	240F/240F	HOOK & FLY	220F/220F
BATTLE ISLES	270F/270F	JOHNSON	220F/220F
BATTLE ISLE - DISK	180F -	JOHNY 4 - VF	220F/220F
BC 300	240F -	JIMMY WHITE SNOW.	280F/280S
BEST OF THE BEST	280F -	JOE B MAC	340F/340F
BUNNY BONK	220F/220F	K.O.S.	280F -
CABIN FEVER	310F/310F	LEISOND OF NYTRANDIA	240F/240F
CALIFORNIA	280F/280F	LEISOND OF NYTRANDIA 2	280F/280F
CH-605 X-MINE	250F -	LETUS 3	320F/320F
CIVILIZATION	290F -	LURE OF TEMPTERS-VF	270F/270F
COOL WORLD	280F/240F	MACDONALD LAND	210F/210F
CRAYZ CARZ 2	240F/240F	MANAGERS	280F/280F
CRIMES OF ENCHANTIA	240F/240F	MYSTERY ISLAND 2 - VF	280F/280F
DAY	320F/320F	MYTH	240F/240F
DEATH	280F/280F	NIGEL MARSHALL	270F/270F
DECAHEDRON	220F/220F	NICKY BOOM	240F/240F
DECOHERENCE	220F/220F	NOVEMBER	220F/220F
DEMON	280F/280F	PERFECT GENERAL	300F/300S
DEMONS	240F -	PERFECT GEN. - DISK	300F/300S
DEMONS	280F/280F	PINBALL FANTASIES	240F/240F
DEMONS	280F/280F	POPULOUS 2	240F/240F
DEMONS	270F/270F	PREMIERE	240F/240F
DEMONS	280F/280F	HILLY WOODS	220F/220F
DEMONS	280F/280F	ROBOTS	220F/220F
DEMONS	280F/280F	LECTEUR	220F/220F
DEMONS	280F/280F	EXTREME 3.8	320F/320F
DEMONS	280F/280F	INTERME 3.8	320F/320F
DEMONS	280F/280F	EXTENSIONS MEMOIRES	320F/320F
DEMONS	280F/280F	812 Ko base herzog	280F/280F
DEMONS	280F/280F	812 Ko base herzog	280F/280F
DEMONS	280F/280F	812 Ko base herzog	280F/280F
DEMONS	280F/280F	1 Mo AMIGA 800	320F/320F
DEMONS	280F/280F	1 Mo AMIGA 800	320F/320F
DEMONS	280F/280F	1 Mo AMIGA 800	320F/320F
DEMONS	280F/280F	2 Mo AMIGA 1200	320F/320F
DEMONS	280F/280F	2 Mo AMIGA 1200	320F/320F
DEMONS	280F/280F	4 Mo AMIGA 800	320F/320F
DEMONS	280F/280F	4 Mo AMIGA 800	320F/320F
DEMONS	280F/280F	DELIUMPAINT 4	320F/320F
DEMONS	280F/280F	REAL 3D	320F/320F
DEMONS	280F/280F	VOLUME 16 PRO	320F/320F
DEMONS	280F/280F	WING WORLD 3.0	430F/430F
DEMONS	280F/280F	WORLD CLASS RUGBY	220F/220F
DEMONS	280F/280F	WWF 2	220F/220F
DEMONS	280F/280F	WWF 2000	220F/220F
DEMONS	280F/280F	EXCELLENCE VERS. 3	320F/320F

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	499F	FALCON 3	3DOP	PERFECT GENERAL - DESK	309F	WC2 - SPEECH PACK	170F
3D TEAM	349F	THE TEAM 3 - DISK	310F	PUSH OVER	279F	WIZARD	270F
ACES OF THE PACIFIC	249F	ODDS	320F	ONE FOR GLORY 3 - VF	309F	X-WING	349F
ACES OF THE PACIFIC - DISK	260F	ODDLING 3	330F	REACH FOR THE SKIES	349F	CB 100%	
ALONE IN THE DARK - VF	380F	F1 GRAND PRIX	340F	REICKY WOOD	289F		
ALONE IN THE DARK - WAR IN SKIES	380F	IRON APPARITION	230F	ROBOTS	289F		
AMERICAN FATE	769F	ARMED SKY UNLIMITED	260F	SECRET WEAPONS	429F		
AMERICAN FATE	539F	GUINNESS 2000	320F	PSL 1982 182 MM DO 300	314F	SECRET WEAPONS + DISKS	409F
AT&T	360F	GUINNESS 2000 - DISK	230F	SHADOW BORCER	260F	WING COMMAND 2 - ULTIMA UND.	459F
BATTLE ISLE - DISK	709F	HARRIER JUMP JET	340F	SHREWD HOLLOWES	349F	WING COMMAND 2 - ULTRA SOFT	469F
BEST OF THE BEAT	290F	HUMANS	520F	SILENT SERVICE 2	310F		
CAMPAIGN	380F	HUGA - VF	320F	SIM CITY DELUXE	280F	MANETTER	
CAZAR	380F	IRONY 4 - Avant - VF	320F	SIM LIFE	289F		
D & DRIVER	210F	JETLINE WHITE ENOCKER	320F	SIM COMMANDER	239F	TOPSTAR ST 227	239F
CIVILIZATION - VF	839F	JETLINE WHITE ENOCKER	320F	STUNTY ISLAND	289F	SONIX SPEEDZONE	249F
COMMANDOS	240F	KING QUEST 8 - VF	320F	STREETFIGHTER 3	349F	FLIGHTSTICK	249F
CONTRADICTIONS	109F	KNIGHTS OF THE SKIES	320F	STORM MASTER	249F	CARTO 2 PORTS OS 120	189F
DAZZY CARD 2	279F	LAURA BOW 2 - VF	340F	SUPER CAULDRON	289F	TYPE AVION	439F
DEATH	529F	LAUREN FORD 1942	320F	SWAT	349F		
DISC OF ENCHANTIA	290F	LEGEND OF VALOUR	320F	TINTQUET	299F	GENI VIDEO BOX	
D-SAY	380F	LINKS 395 PRO	320F	TRANSACTION	289F	Permet de convertir une image au format	
D-DIABLO	380F	MACDONALD LAND	310F	TRIBUTAN	289F	VGA pour l'afficher sur un écran de	
DARKESS - VF	380F	MADBALL	270F	TRIBUL	279F	vidéoprojecteur.	1499F
DAUGHTERS OF SERPENT	189F	MANTIS	320F	ULTIMA VII - VF	349F		
DOMINION	199F	MICROPROSE GOLF	320F	ULTIMA VII - FORG VIRTUE	209F	THUNDERBOARD	750F
DRAGON'S LAIR 3	199F	MIDWINTER 2	320F	ULTIMA VII - UNDERWORLD 2	310F	LOUDMASTER	429F
DRAGON'S LAIR 3	199F	MIGHT & MAGIC 4 - VF	310F	ULTRA VOYORT 3	129F	LOUDMASTER 16 ASP	1729F
DRAGON'S LAIR 3	199F	MONSTER ISLAND 2 - VF	310F	WAS WAS - VF	299F	LOUDMASTER PRO 2	1899F
DEPTHMASTER	239F	NOEL MABELL	310F	WEEN WEEN - VF	289F	WAVE BLASTER	1640F
DEPTHMASTER	239F	NOEL MABELL	310F	WEE WEE - VF	289F		
DEPTHMASTER	239F	NOEL MABELL	310F	WEE WEE - VF	289F	LECTEUR CD ROM	2899F
DEPTHMASTER	239F	NOEL MABELL	310F	WEE WEE - VF	289F	+ 1 JEU	

D'autres titres, les nouveautés ? N'hésitez pas, téléphonez-nous : (16.1) 40.47.89.72
Si vousappelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

^{**} Para la ilustra dos estatus disponibles

* Sauf frais de port et remboursement

SOIN DE COMMANDER à expédier à EUNWARE - BP 262 - 75749 PARIS CEDEX 16

NOM _____

卷之三十一

REGLEMENT : Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-Lettre

to patient's response to therapy.

je paie par CARTE BLEUE / INTERNATIONALE

• [View the entire article](#) • [Download the article](#) •

Date d'expiration : Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ATARI AMIGA PC ET COMPATIBLES CXT BAT CGA CGA CGA VGA

MEGADRIVE □ SUPER NINTENDO □ 1640 □ 820 □ 580 □ 580+ □ 600 □ 3,5 □ 1,44 M □ 720 R □ 8,25 □ 1,2 M □ 380

SHADOW PRESIDENT

Entertainment Software – Simulation politique – Disponible sur PC en français.



I wanna be president...
N'avez-vous jamais rêvé de prendre la place du président des Etats-Unis?

Et bien si c'est le cas, et étant donné que la place vient d'être récemment pourvue, il ne vous reste plus qu'à vous rabattre sur ce soft. Lorsque vous commencerez à aborder la doc, vous commencerez à vous poser la question suivante : Pourquoi se battent-ils tous pour ce boulot ? Passer ses journées à signer des accords culturels, économiques et diplomatiques, en priant



le ciel de ne pas se faire jeter ce qui nuirait à votre image, voilà qui n'est pas passionnant, passionnant. Vous décidez donc d'engager rapidement les hostilités et de botter les fesses des petits pays qui commencent à vous courir sur le haricots diplomatique, en lancant une petite attaque "chirurgicale", un petit coup d'Etat, un gentil petit assassinat, et là c'est carrément le tollé général sous des

prétextes aussi fallacieux que la morale internationale, la non-ingérence et d'autres trucs dont vous n'avez même pas idée. Bref, si vous voulez que tout le monde soit content, ne faites que des trucs que l'on pourrait faire sans vous. Cela rend les électeurs contents et en plus ça ne coûte presque rien. Bref, si vous voulez bien faire, ne faites rien ce qui n'est pas tout à fait palpitant, même si le jeu est très bien réalisé (avec les données de la CIA sur l'état du monde en 1990). Ce qui devient passionnant c'est lorsqu'une crise grave se déclare. Alors là, toute la panoplie du parfait petit Docteur Folamour est à votre disposition, c'est à dire la frappe nucléaire massive et l'invasion en règle. Là ça devient sympa, mais je ne vous donne pas deux mois avant de finir assassiné ou viré comme un malpropre. Techniquelement, ne vous attendez pas à des merveilles. Graphiquement, à part les têtes de vos conseillers, quelques petites animations "rikilées" et les cartes du monde, c'est le désert, mais par contre si vous aimez la lecture (la version française arrivera très bientôt), les kilomètres de rapports, alors ce soft fera votre joie ! Quelques sons et voix digitalisés (très sympas) viendront égayer un peu le tout, ce qui ne fait pas de mal. En fait, même s'il est extrêmement bien réalisé, Shadow



President est à mon goût un peu trop réaliste pour être franchement prenant. De plus, quelques grands oubliés tels que le rôle des Nations Unies et l'absence de prise en compte du déficit américain rende le jeu un peu moins crédible que ce que l'on aurait souhaité. Un bon soft, mais plutôt destiné aux fous furieux de la simulation.

O.C.

16%	GRAPHISME
12/20	SON
10/20	ANIMATION
17/20	DUREE DE VIE



A gauche, une ville est détruite par le souffle d'une explosion nucléaire, suite à une fausse manœuvre de ma part (personne n'est parfait). A droite, les Etats-Unis avec la représentation de ses caractéristiques de population, armement, capacités nucléaires, niveau de vie et effectifs militaires.



**Ne gardez
plus vos
Impressions
pour vous !**



**STRATEGIE — TACTIQUE
HABILETE — REFLEXION**

**AIR FORCE
COMMANDER**

Devenez commandant en chef de l'Armée de l'Air. Déployez vos escadrons, lancez vos offensives, protégez vos bases... la suprématie aérienne est votre objectif ! Disponible sur PC et AG en version française.

COHORT

Prenez la tête de l'armée la plus prestigieuse au monde : vous aurez sous vos ordres l'infanterie, la cavalerie et les archers de l'Armée Romaine. Disponible sur PC/ST/AG en version française.

CAESAR

Vous commencerez par gouverner une province puis vous dirigerez l'Empire. Seules conditions à respecter : que Paix, Culture et Prospérité règnent ! Disponible sur PC/ST/AG en version française.

Distribué par UBI SOFT

28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil sous Bois

Tél : (1) 48.57.65.52



En vente
dans les
Feux et les
meilleurs
points de
vente

3615 UBI



Jalous du succès de Stéphane avec les midinettes depuis son acquisition d'une superbe motocyclette bleu nuit, Didier a, lui, préféré perfectionner ses talents de pilotage, assez limités il faut bien le reconnaître, sur Prime Mover, la deuxième simulation de moto de Psygnosis.



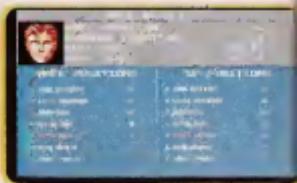
Ayant hélas manqué la présentation de cette somptueuse course de moto le mois dernier, je me suis avidement rattrapé ce mois-ci, monopolisant un Amiga pendant un bon moment. Cet excellent produit Psygnosis nous fait oublier totalement la malheureuse tentative que fut Red Zone.

Cette fois-ci, le joueur se retrouve dans un véritable produit compétitif, qui

risque de causer bien des soucis à No Second Prize de chez Thalion ! Pour la première fois depuis très longtemps, j'ai enfin pu ressortir ma combinaison ignifugée, mon casque profilé, mes bottes et mes gants en cuir noir (NDLR: Taille "Small" chez Babigro) pour affronter six autres adversaires dans un championnat du monde incroyable. Ma première course aux USA fut assez facile à gagner, mais les suivantes me causèrent tellement de problèmes, que de course en course, je rétrogradais dans les profondeurs du classement. Enervé, j'appuyais sur la touche "Escape", revenant au menu de présentation. Je décidai de m'entraîner sur quelques circuits, avant de me relancer dans le championnat. Parmi la douzaine de circuits proposés, je ne m'ennuyais pas, chacun demandant un style de conduite particulier. Certains étaient plus rapides, d'autres extrêmement techniques... A nouveau, je n'hésitais pas à jouer du clavier et du

Psygnosis – Simulation de course de moto – Disponible sur Amiga.

joystick pour enfourcher un autre bolide proposé. Là aussi, ma surprise fut de taille, avec des motos aux caractéristiques et aux looks très divers



Cet écran apparaîtra à la fin de chaque course et vous permettra de voir votre progression dans le classement général.

Le choix fut difficile, mais j'optais finalement pour une bécane nerveuse mais pas très rapide ! Et voilà, me voici à nouveau engagé dans le championnat. Outre mon nom, je fais bien attention à ne pas mettre n'importe quoi sur le questionnaire concernant mon âge, ma taille et mon poids (ce



Avant de prendre le départ, vous aurez accès à plusieurs écrans qui vous permettront de choisir et de voir les circuits et les motos. Pour ceux qui ne sauraient pas où se trouvent certains circuits, ils auront même une carte du monde afin de parfaire leur culture générale.





Afin de choisir votre bolide, des données complètes sur toutes les machines vous seront proposées. Vous pourrez même voir les courbes des cycles de compression et d'accélération pour ceux qui réussiront à les traduire.

Vous concourrez sur tous les plus grands circuits du monde, de jour, de nuit, qu'il pleuve ou qu'il grêle. Mais rassurez-vous si vous n'allez pas trop vite, vous pourrez admirer les paysages à défaut d'y aller vous même !!!





Il arrive que la signalisation change d'un pays à l'autre. Restez concentré sur la route et ne faites pas attention à ces drôles de signes.



Ce jeu à un caractère éducatif puisque vous pourrez admirer les plus beaux monuments du monde si vous y faites attention. Ici, la statue de la liberté... (NDLR : Excusez Yann qui n'a pas beaucoup voyagé dans sa vie).

dernier étant d'ailleurs tout à fait raisonnable)(NDLR : Ca c'est une affaire d'opinion. Par contre en ce qui concerne la taille, on nage en plein burlesque) Ce fichu ordinateur en tient compte et lorsque pour le premier championnat, je me suis défini comme faisant 2,15 mètres et 125 Kg.(NDLR: Un vieux fantasme de Didier (les 2m15 bien sûr!!)) autant vous dire tout de suite que ma pauvre machine avait perdu beaucoup de son potentiel d'accélération. Plus rien ne peut désormais m'arrêter, moi le Christian Saron de Génération 4. La réalisation technique est de toute beauté, avec des décors certes trop sobres, mais sympathiques cependant, surtout grâce à des fonds d'écrans

incroyables. Vous aurez droit au brouillard sur le circuit anglais, à la pluie en Suède et à des rochers en plein milieu de la route au Brésil ! L'animation est superbe, fluide et surtout très rapide. L'impression de vitesse est excellemment rendue, grâce à un système de bandes au sol qu'il n'est plus besoin de présenter. Idem lorsque vous inclinez votre bolide, c'est très bien fait, tout comme le relief. Une fois sur la piste, vous êtes complètement plongé dans le jeu, le bruit du moteur y aidant grandement. La jouabilité est parfaite, même si certaines courses sont un peu trop difficiles à mon goût. Mes seuls regrets viennent de l'absence de petites options comme pour modifier par

exemple les réglages de sa bécane, s'arrêter au stand durant la course, exploser le moteur si vous êtes en sur-régime, jouer à deux en même temps... De même, une fois que vous aurez fait le tour des circuits, vous trouverez le jeu un peu moins passionnant. Prime Mover n'en reste pas moins un très bon produit, hyper-jouable.

D.L

81%	GRAPHISME	14/20
	SON	13/20
	ANIMATION	15/20
	DURÉE DE VIE	13/20



JESSICO



"Quand les prix
sont si bas,

les souris
dansent"

COMPILATIONS

ST PC AMIGA	320	300
ST PORT	270	250
100% Advantages	240	220
CD ROM	290	270
CD ROM 2	300	280
CD ROM 3	310	290
CD ROM 4	320	300
CD ROM 5	330	310
CD ROM 6	340	320
CD ROM 7	350	330
CD ROM 8	360	340
CD ROM 9	370	350
CD ROM 10	380	360
CD ROM 11	390	370
CD ROM 12	400	380
CD ROM 13	410	390
CD ROM 14	420	400
CD ROM 15	430	410
CD ROM 16	440	420
CD ROM 17	450	430
CD ROM 18	460	440
CD ROM 19	470	450
CD ROM 20	480	460
CD ROM 21	490	470
CD ROM 22	500	480
CD ROM 23	510	490
CD ROM 24	520	500
CD ROM 25	530	510
CD ROM 26	540	520
CD ROM 27	550	530
CD ROM 28	560	540
CD ROM 29	570	550
CD ROM 30	580	560
CD ROM 31	590	570
CD ROM 32	600	580
CD ROM 33	610	590
CD ROM 34	620	600
CD ROM 35	630	610
CD ROM 36	640	620
CD ROM 37	650	630
CD ROM 38	660	640
CD ROM 39	670	650
CD ROM 40	680	660
CD ROM 41	690	670
CD ROM 42	700	680
CD ROM 43	710	690
CD ROM 44	720	700
CD ROM 45	730	710
CD ROM 46	740	720
CD ROM 47	750	730
CD ROM 48	760	740
CD ROM 49	770	750
CD ROM 50	780	760
CD ROM 51	790	770
CD ROM 52	800	780
CD ROM 53	810	790
CD ROM 54	820	800
CD ROM 55	830	810
CD ROM 56	840	820
CD ROM 57	850	830
CD ROM 58	860	840
CD ROM 59	870	850
CD ROM 60	880	860
CD ROM 61	890	870
CD ROM 62	900	880
CD ROM 63	910	890
CD ROM 64	920	900
CD ROM 65	930	910
CD ROM 66	940	920
CD ROM 67	950	930
CD ROM 68	960	940
CD ROM 69	970	950
CD ROM 70	980	960
CD ROM 71	990	970
CD ROM 72	1000	980
CD ROM 73	1010	990
CD ROM 74	1020	1000
CD ROM 75	1030	1010
CD ROM 76	1040	1020
CD ROM 77	1050	1030
CD ROM 78	1060	1040
CD ROM 79	1070	1050
CD ROM 80	1080	1060
CD ROM 81	1090	1070
CD ROM 82	1100	1080
CD ROM 83	1110	1090
CD ROM 84	1120	1100
CD ROM 85	1130	1110
CD ROM 86	1140	1120
CD ROM 87	1150	1130
CD ROM 88	1160	1140
CD ROM 89	1170	1150
CD ROM 90	1180	1160
CD ROM 91	1190	1170
CD ROM 92	1200	1180
CD ROM 93	1210	1190
CD ROM 94	1220	1200
CD ROM 95	1230	1210
CD ROM 96	1240	1220
CD ROM 97	1250	1230
CD ROM 98	1260	1240
CD ROM 99	1270	1250
CD ROM 100	1280	1260
CD ROM 101	1290	1270
CD ROM 102	1300	1280
CD ROM 103	1310	1290
CD ROM 104	1320	1300
CD ROM 105	1330	1310
CD ROM 106	1340	1320
CD ROM 107	1350	1330
CD ROM 108	1360	1340
CD ROM 109	1370	1350
CD ROM 110	1380	1360
CD ROM 111	1390	1370
CD ROM 112	1400	1380
CD ROM 113	1410	1390
CD ROM 114	1420	1400
CD ROM 115	1430	1410
CD ROM 116	1440	1420
CD ROM 117	1450	1430
CD ROM 118	1460	1440
CD ROM 119	1470	1450
CD ROM 120	1480	1460
CD ROM 121	1490	1470
CD ROM 122	1500	1480
CD ROM 123	1510	1490
CD ROM 124	1520	1500
CD ROM 125	1530	1510
CD ROM 126	1540	1520
CD ROM 127	1550	1530
CD ROM 128	1560	1540
CD ROM 129	1570	1550
CD ROM 130	1580	1560
CD ROM 131	1590	1570
CD ROM 132	1600	1580
CD ROM 133	1610	1590
CD ROM 134	1620	1600
CD ROM 135	1630	1610
CD ROM 136	1640	1620
CD ROM 137	1650	1630
CD ROM 138	1660	1640
CD ROM 139	1670	1650
CD ROM 140	1680	1660
CD ROM 141	1690	1670
CD ROM 142	1700	1680
CD ROM 143	1710	1690
CD ROM 144	1720	1700
CD ROM 145	1730	1710
CD ROM 146	1740	1720
CD ROM 147	1750	1730
CD ROM 148	1760	1740
CD ROM 149	1770	1750
CD ROM 150	1780	1760
CD ROM 151	1790	1770
CD ROM 152	1800	1780
CD ROM 153	1810	1790
CD ROM 154	1820	1800
CD ROM 155	1830	1810
CD ROM 156	1840	1820
CD ROM 157	1850	1830
CD ROM 158	1860	1840
CD ROM 159	1870	1850
CD ROM 160	1880	1860
CD ROM 161	1890	1870
CD ROM 162	1900	1880
CD ROM 163	1910	1890
CD ROM 164	1920	1900
CD ROM 165	1930	1910
CD ROM 166	1940	1920
CD ROM 167	1950	1930
CD ROM 168	1960	1940
CD ROM 169	1970	1950
CD ROM 170	1980	1960
CD ROM 171	1990	1970
CD ROM 172	2000	1980
CD ROM 173	2010	1990
CD ROM 174	2020	2000
CD ROM 175	2030	2010
CD ROM 176	2040	2020
CD ROM 177	2050	2030
CD ROM 178	2060	2040
CD ROM 179	2070	2050
CD ROM 180	2080	2060
CD ROM 181	2090	2070
CD ROM 182	2100	2080
CD ROM 183	2110	2090
CD ROM 184	2120	2100
CD ROM 185	2130	2110
CD ROM 186	2140	2120
CD ROM 187	2150	2130
CD ROM 188	2160	2140
CD ROM 189	2170	2150
CD ROM 190	2180	2160
CD ROM 191	2190	2170
CD ROM 192	2200	2180
CD ROM 193	2210	2190
CD ROM 194	2220	2200
CD ROM 195	2230	2210
CD ROM 196	2240	2220
CD ROM 197	2250	2230
CD ROM 198	2260	2240
CD ROM 199	2270	2250
CD ROM 200	2280	2260
CD ROM 201	2290	2270
CD ROM 202	2300	2280
CD ROM 203	2310	2290
CD ROM 204	2320	2300
CD ROM 205	2330	2310
CD ROM 206	2340	2320
CD ROM 207	2350	2330
CD ROM 208	2360	2340
CD ROM 209	2370	2350
CD ROM 210	2380	2360
CD ROM 211	2390	2370
CD ROM 212	2400	2380
CD ROM 213	2410	2390
CD ROM 214	2420	2400
CD ROM 215	2430	2410
CD ROM 216	2440	2420
CD ROM 217	2450	2430
CD ROM 218	2460	2440
CD ROM 219	2470	2450
CD ROM 220	2480	2460
CD ROM 221	2490	2470
CD ROM 222	2500	2480
CD ROM 223	2510	2490
CD ROM 224	2520	2500
CD ROM 225	2530	2510
CD ROM 226	2540	2520
CD ROM 227	2550	2530
CD ROM 228	2560	2540
CD ROM 229	2570	2550
CD ROM 230	2580	2560
CD ROM 231	2590	2570
CD ROM 232	2600	2580
CD ROM 233	2610	2590
CD ROM 234	2620	2600
CD ROM 235	2630	2610
CD ROM 236	2640	2620
CD ROM 237	2650	2630
CD ROM 238	2660	2640
CD ROM 239	2670	2650
CD ROM 240	2680	2660
CD ROM 241	2690	2670
CD ROM 242	2700	2680
CD ROM 243	2710	2690
CD ROM 244	2720	2700
CD ROM 245	2730	2710
CD ROM 246	2740	2720
CD ROM 247	2750	2730
CD ROM 248	2760	2740
CD ROM 249	2770	2750
CD ROM 250	2780	2760
CD ROM 251	2790	2770
CD ROM 252	2800	2780
CD ROM 253	2810	2790
CD ROM 254	2820	2800
CD ROM 255	2830	2810
CD ROM 256	2840	2820
CD ROM 257	2850	2830
CD ROM 258	2860	2840
CD ROM 259	2870	2850
CD ROM 260	2880	2860
CD ROM 261	2890	2870
CD ROM 262	2900	2880
CD ROM 263	2910	2890
CD ROM 264	2920	2900
CD ROM 265	2930	2910
CD ROM 266	2940	2920
CD ROM 267	2950	2930
CD ROM 268	2960	2940
CD ROM 269	2970	2950
CD ROM 270	2980	2960
CD ROM 271	2990	2970
CD ROM 272	3000	2980
CD ROM 273	3010	2990
CD ROM 274	3020	3000
CD ROM 275	3030	3010
CD ROM 276	3040	3020
CD ROM 277	3050	3030
CD ROM 278	3060	3040
CD ROM 279	3070	3050
CD ROM 280	3080	3060
CD ROM 281	3090	3070
CD ROM 282	3100	3080
CD ROM 283	3110	3090
CD ROM 284	3120	3100
CD ROM 285	3130	3110
CD ROM 286	3140	3120
CD ROM 287	3150	3130
CD ROM 288	3160	3140
CD ROM 289	3170	3150
CD ROM 290	3180	3160
CD ROM 291	3190	3170
CD ROM 292	3200	3180
CD ROM 293	3210	3190
CD ROM 294	3220	3200
CD ROM 295	3230	3210
CD ROM 296	3240	3220
CD ROM 297	3250	3230
CD ROM 298	3260	3240
CD ROM 299	3270	3250
CD ROM 300	3280	3260
CD ROM 301	3290	3270
CD ROM 302	3300	3280
CD ROM 303	3310	3290
CD ROM 304	3320	3300
CD ROM 305	3330	3310
CD ROM 306	3340	3320
CD ROM 307	3350	3330
CD ROM 308	3360	3340
CD ROM 309	3370	3350
CD ROM 310	3380	3360
CD ROM 311	3390	3370
CD ROM 312	3400	3380
CD ROM 313	3410	3390
CD ROM 314	3420	3400
CD ROM 315	3430	3410
CD ROM 316	3440	3420
CD ROM 317	3450	3430
CD ROM 318	3460	3440
CD ROM 319	3470	3450
CD ROM 320	3480	3460
CD ROM 321	3490	3470
CD ROM 322	3500	3480
CD ROM 323	3510	3490
CD ROM 324	3520	3500
CD ROM 325	3530	3510
CD ROM 326	3540	3520
CD ROM 327	3550	3530
CD ROM 328	3560	3540
CD ROM 329	3570	3550
CD ROM 330	3580	3560
CD ROM 331	3590	3570
CD ROM 332	3600	3580
CD ROM 333	3610	3590
CD ROM 334	3620	3600
CD ROM 335	3630	3610
CD ROM 336	3640	3620
CD ROM 337	3650	3630
CD ROM 338	3660	3640
CD ROM 339	3670	3650
CD ROM 340	3680	3660
CD ROM 341	3690	3670
CD ROM 342	3700	3680
CD ROM 343	3710	3690
CD ROM 344	3720	3700
CD ROM 345	3730	3710
CD ROM 346	3740	3720
CD ROM 347	3750	3730
CD ROM 348	3760	3740
CD ROM 349	3770	3750
CD ROM 350	3780	3760
CD ROM 351	3790	3770
CD ROM 352	3800	3780
CD ROM 353	3810	3790
CD ROM 354	3820	3800
CD ROM 355	3830	3810
CD ROM 356	3840	3820
CD ROM 357	3850	3830
CD ROM 358	3860	3840
CD ROM 359	3870	3850
CD ROM 360	3880	3860
CD ROM 361	3890	3870
CD ROM 362	3900	3880
CD ROM 363	3910	3890
CD ROM 364	3920	3900
CD ROM 365	3930	3910
CD ROM 366	3940	3920
CD ROM 367	3950	3930

SPACE CRUSADE

Gremlin - Jeu de stratégie - Disponible sur Amiga, PC et ST.



Après bien des mois d'attente, voici enfin la version PC de ce jeu de plateau qu'il n'est plus besoin de présenter.

S'inspirant fortement du film Aliens, vous y dirigerez un peloton de cinq "Space Marines", des troupes d'élites spécialisées dans l'extermination d'aliens en tous genres ! Vous dirigerez à tour de rôle, chacun de vos hommes, dans des missions qui pour la plupart du



temps, consistent à détruire un maximum d'ennemis ! A chaque tour de jeu, chacun de vos hommes possède un certain

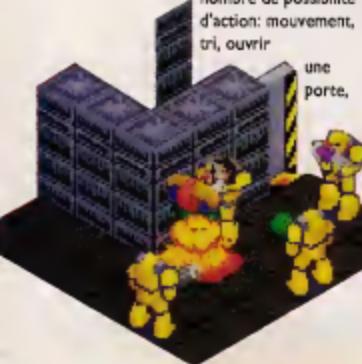
nombre de possibilité d'action: mouvement, tri, ouvrir

une porte,

scanner les environs... Pour tout les combats, la vue passe en 3D pour visualiser les attaques. Beaucoup plus joli graphiquement, le jeu aurait cependant mérité de meilleures musiques et bruitages, l'ambiance sonore étant au bout de quelques sorties, décevante. Space Crusade n'en reste pas moins un excellent produit, demandant pas mal de réflexion. Il faut en effet déployer son peloton intelligemment pour couvrir ses arrières et investir les corridors. L'interface joueur, utilisant uniquement la souris, permet

via un système d'icônes de donner tous les ordres importants. Facile d'accès et prenant, Space Crusade sera en outre suivi très bientôt par un scénario qui ajoutera encore un peu à son intérêt.

D.L.



80%

GRAPHISME	16/20
SON	13/20
ANIMATION	-
DURÉE DE VIE	14/20



SO FIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE



Sopwith Camel



Fokker Dr. I Triplane



Messerschmitt Bf 109E



Mk II Supermarine Spitfire



F4F Wildcat



MiG-15



MiG-21F Fishbed



F-4J Phantom II



F/A-18 Hornet



MiG-29 Fulcrum



MiG-23S Flogger



F/A-18 Hornets F/A-18C/D

Combat Aérien Rapproché

Disponible pour les compatibles IBM PC

Microsoft USA, UK, CEE et les autres éditeurs indépendants

Telstar, GEM, GLO, GEM, UK, TES (tél. 099 604 326)

FAS - N° 0986 36 3615 MICH 914 SE

MICRO PROSE™
SIMULATION SOFTWARE

DOGS OF WAR

Mindcraft - Jeu de stratégie - Testé sur PC



Dogs of war de Mindcraft est une extension à l'excellent Siege de la même compagnie. Vous avez accès à de nouvelles troupes et à de nouveaux scénarios. Vous découvrirez six nouveaux châteaux qui sont particulièrement délicats à jouer. De plus vous pourrez jouer à deux soit par modem, soit en reliant deux ordinateurs ce qui est formidable. Dogs of war est une extension très réussie que tout passionné de Siege se doit d'acheter !

Intérêt : 83%

ERIC THE UNREADY LEGEND

Jeu d'aventure - Testé sur PC.

Voici venir le chevalier le plus mauvais que vous connaissez, "Eric the unready" de Legend Software. Ce jeu possède de très belles animations, mais la partie principale est constituée par une



PREMIER MANAGER

Gremlin Management - Jeu de football
Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga et ST.

La profusion des jeux ayant pour thème le football abonde. Après les jeux de management de Domark et US Gold, Gremlin se met aussi au vert avec Premier Manager.

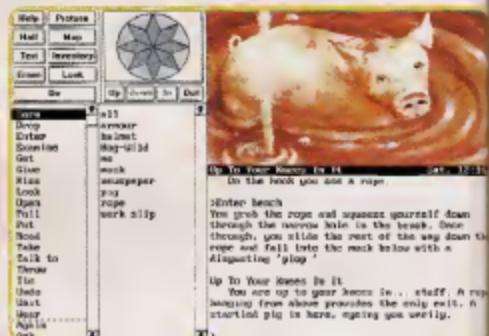
Pouvant se jouer jusqu'à 4 en même temps, les footballeurs se régaleront avec un soft où vous devrez absolument tout gérer: de l'entraînement des joueurs jusqu'à la recherche de sponsors, à vous de vous démenier pour la survie et la montée de votre club jusqu'au sommet sachant que vous commencez en quatrième division. Comme dans tous les jeux de ce type, la réalisation n'a rien d'exceptionnelle mais convient parfaitement. A réservé aux accros, les autres trouveront ce jeu inintéressant.

Intérêt : 68%



Pouvant se jouer jusqu'à 4 en même temps, les footballeurs se régaleront avec un soft où vous devrez absolument tout gérer: de l'entraînement des joueurs jusqu'à la recherche de sponsors, à vous de vous démenier pour la survie et la montée de votre club jusqu'au sommet sachant que vous commencez en quatrième division. Comme dans tous les jeux de ce type, la réalisation n'a rien d'exceptionnelle mais convient parfaitement. A réservé aux accros, les autres trouveront ce jeu inintéressant.

Intérêt : 68%



aventure texte, avec des écrans fixes. Ceci pourrait décourager les gens. Surtout n'abandonnez pas car les aventures d'Eric sont du plus haut comique, et je vous jure que vous aurez quelques crises de rire en jouant. Par exemple ce malheureux chevalier devra en première quête, embrasser un cochon qui, en théorie, est une jeune fille mais qui est en fait un vrai cochon. Hélas seulement en anglais, ce produit mérité le détour.

Intérêt : 78%





SOFTDISCOUNT

Les meilleurs SHAREWARES du marché à des prix discount

INCROYABLE : 10 ko pour 50 centimes

- Pour SOFTDISCOUNT, "la qualité et la quantité" sont un devoir envers nos clients.

- Tous nos logiciels sont optimisés et garantis sans virus.

- Pour plus de détails sur nos logiciels, demandez notre catalogue contre une enveloppe timbrée.

- Légende :
V : logiciel en français
C : logiciel en anglais
G : logiciel en allemand
T : tout écrit
- Pour commander : additionnez la taille des logiciels et multipliez par 0,05 pour avoir le montant à payer (minimum de commande 150.-F - Port Gratuit).

- Inscrivez les références choisies sur le bon de commande ou sur papier libre, libérez votre chèque au nom de "SOFTDISCOUNT" ou inscrivez votre numéro de carte bancaire ainsi que sa date d'expiration.

- Vous serez livré sous 24h après réception de votre commande.

N.B. : La taille des logiciels est donnée à titre indicatif et est sujette à variation suivant les versions.

SOFTDISCOUNT
BP 70
68460 Lutterbach

2025174	Marcos bross sur pc quelle chance	V	93	Ko	1C1280	Ques compléxipharmacie/bourse etc
181645	India Jones sujet jeu d'aventure	V	759	Ko	1W1292	Vincent logiciel des vectoile
181645	Doud - exercices de grammaire	V	100	Ko	202448	Apprendre l'anglais de 1 à 7 ans
212533	Intégration et intéraçonnement minifit	T	171	Ko	202449	Brûlé grammaire complexe binaire
2025174	Votre les lemmings (vols) très bien	C	351	Ko	1A1283	Bourse logici gestions bouteilles
2025174	Simulateur de vol en 256 couleurs	V	732	Ko	1C1284	Bridge jeu de cartes binaire
2025174	Jeu d'action + scrolling 3 plans	V	356	Ko	1G1292	College jeu de documentaliste
2025174	Monstre de la mort - jeu d'adventure	V	587	Ko	1A1285	Apprendre l'anglais de 1 à 7 ans
2025174	Monstre de la mort - jeu d'adventure	V	511	Ko	202450	Compte convertisseur de format et
2025174	Indispensable pour le jeu de plateau	E	278	Ko	202475	Crashier jeu d'action istybre
2025174	Supernes simulateur mathématique	E	114	Ko	245451	Interactions de 128 disques sous b
2025174	Vies à l'infinité + mutations util	E	248	Ko	245452	Drum permet de faire de la musique
2025174	Antic lemmings (vols) en stereoscop	E	148	Ko	245453	Egyptien jeu de plateau
2025174	Superior lemmings un jeu mathématique	G	335	Ko	245454	Égyptien 4.0 pour enfants
2025174	Superior lemmings un jeu mathématique	V	650	Ko	1A1286	Échec convertisseurs et budget
2025174	Recherchez des perles d'or	E	26	Ko	202473	Keen nouvel update des commandes
2025174	Prébel jeu de l'épargne	E	88	Ko	301017	Una commandes de fichiers
2025174	Monstre de la mort - jeu d'adventure	V	258	Ko	202474	Monstre de la mort - jeu d'adventure
2025174	Fest 1 simulateur de conduite	C	581	Ko	1A1185	On banque position binaire 6 complete
1E1271	Apprendre la mathématique 6 à 3ème	C	70	Ko	202475	Penda jeu de pente en couleur
2025174	Votre se dévendeur un flipper	V	173	Ko	210550	Plasm visionnaire d'images graphiques
2025174	Wimmin se dévendeur un flipper	H	92	Ko	202476	Quatre jeu de tuiles
2025174	Wimmin se dévendeur un flipper	E	102	Ko	202477	Recherchez des perles en 3D
1E1241	Autographe caligraphie du ciel	G	62	Ko	210551	Recherchez schémas en électrons
1F1001	Bristol 3 impressions de cartes	H	92	Ko	210552	Recherchez des images 256 coul
1C1269	Comptage mise à jour de calculatrice	T	339	Ko	202478	Anteplus 1 jeu de rôle
1F1001	Votez et déitez convertisseur	V	905	Ko	202479	Carton briques ou type aérodrome
1F1001	Monstre de la mort - jeu d'adventure	V	258	Ko	202480	Carton briques ou type aérodrome
1C1269	Fest 1 simulateur de conduite	V	79	Ko	202481	Blockout placement de briques
1E1271	Apprendre la mathématique 6 à 3ème	T	141	Ko	202481	Brutus keeper 1 rebre penewig
1E1271	Apprendre la mathématique 6 à 3ème	V	91	Ko	210552	Capstan comme jeu d'arcade
2025174	Combat avec vers tess bim bo	E	251	Ko	210548	Cd manje en 3D
2025174	Gratuite convertisseur d'images	E	251	Ko	210549	Cd manje en 3D
2025174	Gratuite convertisseur d'images	E	270	Ko	210550	Recupera jeu de pente en 3D
2025174	Les chansons du style mondial	T	325	Ko	210551	Recupera jeu de pente en 3D
1K1282	Mes effs antevisez en 3D	V	102	Ko	210552	Recupera jeu de pente en 3D
2025174	Captain sonne 2 bon jeu d'aventure	E	336	Ko	202478	Reculuchon 1 jeu de rôle
1W1294	Comprisez comprime et decomprime	F	194	Ko	161010	Carton briques ou type aérodrome
1F1001	Costru'comptage hyper complet	C	806	Ko	101278	Carton briques ou type aérodrome
1F1001	Monstre de la mort - jeu d'adventure	E	358	Ko	202479	Carton briques ou type aérodrome
1F1011	Equality jeu de reflexion	E	301	Ko	202480	Carton briques ou type aérodrome
1F1011	Genéalogie arbre généalogique	C	181	Ko	202481	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Combat avec vers tess bim bo	T	118	Ko	202482	Carton briques ou type aérodrome
1E1215	Astrophage apprendre l'orthographe	T	149	Ko	202483	Carton briques ou type aérodrome
1E1214	Baronsoft 3 jeux paramétrables	T	149	Ko	202484	Carton briques ou type aérodrome
1F1001	Un jeu de rôle pour tous	V	172	Ko	202485	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Crystalline chasse au trésor	T	298	Ko	101210	Carton briques ou type aérodrome
1K1293	Heudebaud gestion budget familial	C	147	Ko	161011	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Irtinge simulation de dessins en 3D	E	358	Ko	202486	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Lent huit et d'adversité aventure	T	120	Ko	202487	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Monopoly jeu d'adversité	V	126	Ko	202488	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Monopoly jeu d'adversité	E	217	Ko	202489	Carton briques ou type aérodrome
1L1135	Secret agent 1 jeu d'aventure	T	98	Ko	202490	Carton briques ou type aérodrome
1L1135	Secret agent 2 jeu d'aventure	E	87	Ko	202491	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Thucydie readise les caractères	E	136	Ko	161012	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Artiste autre menu aventure	V	136	Ko	161013	Carton briques ou type aérodrome
1F1001	Des effs chansons et la transat	V	136	Ko	161014	Carton briques ou type aérodrome
1F1001	Un jeu de rôle pour tous et la transat	V	136	Ko	161015	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Graphic workshop convertisseur	H	202	Ko	101211	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Icon gestion de l'écriture	E	159	Ko	161016	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Gestion de livres immédiats très b	T	426	Ko	161019	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Apprendre les mots avec tout petit peu	E	283	Ko	202492	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	T	83	Ko	202493	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Budget gestion de comptes	T	63	Ko	202494	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Optimisation de la mémoire sous dos	E	87	Ko	161010	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Endit simulat de corporis entimiq	V	136	Ko	161011	Carton briques ou type aérodrome
1F1001	Genéalogie menu très original	G	17	Ko	161012	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	V	270	Ko	202495	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Shotting galaxie réalistes jour	E	360	Ko	202496	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	V	199	Ko	202497	Carton briques ou type aérodrome
1F1001	Carton briques ou type aérodrome	T	152	Ko	202498	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Fluxus logiciel de dessin	E	142	Ko	202499	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	T	16	Ko	202500	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	T	137	Ko	202501	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	T	153	Ko	202502	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	T	132	Ko	202503	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	T	191	Ko	202504	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	E	81	Ko	202505	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	V	103	Ko	202506	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	V	114	Ko	202507	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	T	223	Ko	202508	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	T	298	Ko	202509	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	E	215	Ko	202510	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	E	579	Ko	202511	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	E	245	Ko	202512	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Carton briques ou type aérodrome	E	269	Ko	202513	Carton briques ou type aérodrome
1E1224	Carton briques ou type aérodrome	T	44	Ko	202514	Carton briques ou type aérodrome
1E1224	Flt 100 gestion de logiciel	T	152	Ko	202515	Carton briques ou type aérodrome
1E1224	Flt 100 gestion de logiciel	T	94	Ko	202516	Carton briques ou type aérodrome
1E1224	Heudebaud gestion de logiciel	C	198	Ko	202517	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Hugo 1 adversité et horrar	E	369	Ko	202518	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Hugo 2 aventure	S	333	Ko	202519	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Hugo 3 jeu d'aventure	E	533	Ko	202520	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Hugo 4 aventure	E	80	Ko	202521	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Hugo 5 jeu d'aventure	T	147	Ko	202522	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Hugo 6 jeu d'aventure	V	111	Ko	202523	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Hugo 7 jeu d'aventure	C	64	Ko	202524	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Hugo 8 jeu d'aventure	V	95	Ko	202525	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Hugo 9 jeu d'aventure	E	61	Ko	202526	Carton briques ou type aérodrome
2025174	Hugo 10 jeu d'aventure	V	278	Ko	202527	Carton briques ou type aérodrome

Remboursez par chaque à l'ordre de SOFTDISCOUNT ou C.I.

Montant total : ko x 0,05 m = E.
(Max 150 F-)

NOM
ADRESSE
VILLE
No CB
Date d'expiration Signature

V FOR VITORY VELIKIYE LUKI

Three-Sixty – Jeu de stratégie – Testé sur PC.

Des grandes plaines froides de Russie, voici venue V for victory - velikiye luki de Three-sixty, un complément pour v for victory. Cette fois les opérations se passent pendant l'hiver 1942-43 sur le front russe. La ville de Velikiye luki située entre Leningrad et Moscou est le siège de batailles effroyables. Vous pourrez commander soit les alliés, soit les forces de l'axe. A vous d'organiser les



mouvements des troupes, les combats, les constructions de fortifications, les supports aériens, les tirs d'artillerie... Vous avez accès à certaines informations sur les troupes ennemis. Avec tout ces éléments, il ne reste plus qu'à remporter la victoire. Le graphisme du jeu est excellent avec une définition 640*480 en 256 couleurs. De nombreuses options vous permettent de voir le terrain des événements (avec quadrillage, avec sigle détaillé ou non sur les unités, voir les lignes de ravitaillement...). V for victory est décidément un des meilleurs jeux du genre sur micro. Bonne campagne et que la chance soit avec vous !

Intérêt : 83%



DOMINIUM

Microïds – Jeu de Stratégie – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga, ST, PC

Testé sur PC dans le numéro 47 par le cher Olivier, je découvre ici une version Amiga de bonne facture. Même si le jeu a perdu en couleurs pour les images intermédiaires, l'intérêt du jeu est toujours aussi grand. Pour les possesseurs de 1200, Dominium fonctionne parfaitement. Un très bon jeu de stratégie dans la lignée de Battle Isle.

Intérêt : 80%





LES 4 D'OR FNAC/GENERATION 4 VERSION 1992

Pour la quatrième année, les 4 d'Or ont réuni en France l'ensemble du beau monde de la profession. Cette année, l'envergure de l'opération était encore plus importante. Nous avions en effet donner gratuitement 120.000 guides des meilleurs jeux vidéo de 92 dans notre numéro de Noël, mais également 200.000 guides dans les Fnac. Ces guides contenaient la liste des nominés ainsi que le bulletin de vote, que vous avez été très très nombreux à nous renvoyer. Les années précédentes, nous ajoutions nos votes aux vôtres... Cette année, aucun des résultats n'étaient modifiés, et c'est donc uniquement VOUS qui avez été juges. Après la Locomotive, le Grand Rex et l'Empire, c'est le site magique d'Euro-Disney qui accueillait les 4 d'Or, pour une opération encore plus importante que les années précédentes, puisqu'avant la soirée, un mini-salon dans l'hôtel New-York d'Euro-Disney Resort permettaient de découvrir de nombreuses nouveautés.

LE SALON

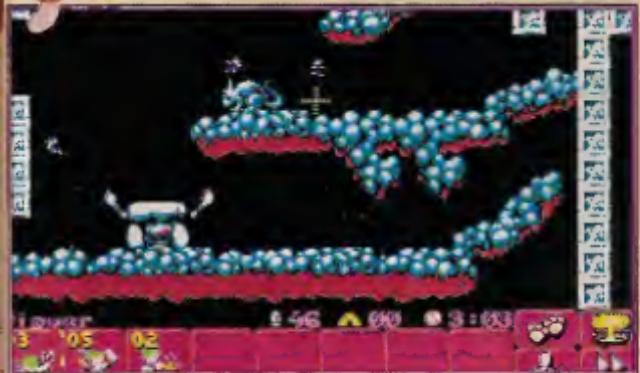
Outre les éditeurs français, nous avons eu le plaisir d'accueillir des compagnies comme Cyberdreams, Psygnosis, Domark, Microprose, Electronic Arts, Thalion, Sales Curve,



Olivier Grassiana en pleine discussion avec Michel Houng et Olivier Camou (Gen4).



Tom Watson (Renegade) présente Uridium et annonce Sensible Soccer PC.



Gremlin... De nombreux produits, pour la plupart déjà connus des journalistes étaient présents, mais il y avait aussi quelques petites surprises supplémentaires.



ELECTRONIC ARTS : UN MOIS RICHE EN NOUVEAUX JEUX

Alors que nous venions de recevoir Xenobots pour test, voici qu'EA nous annonce tout un tas de news des plus intéressantes, présentées durant la journée des 4 d'Or. Que les fans de basket préparent leurs pompes, Michael Jordan in Flight débarque sur PC. Annoncé comme l'ultime jeu de basketball, MJIF vous propose de jouer au 3-on-3. Le joueur contrôle Air Jordan en personne. Techniquement, MJIF est assez impressionnant puisque programmé à partir de vidéos d'Air Jordan en action. Vous pourrez bien sûr exécuter tous les coups qui ont rendu célèbre ce magnifique joueur comme ses "slams", ses "pull-up jumper" ou



encore des "reverse lay-up". MJIF devrait fonctionner en VGA et S-VGA avec de nombreuses digitalisations et s'annonce comme fort impressionnant. Sortant en mars, on pourra mieux voir



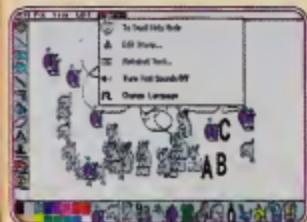
si la réalisation en vaut le détour. Après les Special Forces et autres Sabre Team, EA se lance aussi dans la simulation de commando. Contrairement aux autres, Seal Team est réalisé en 3D ce qui permet de nombreux points de vision. Tout y est paramétrable. On peut tout aussi bien jouer d'un point de vue stratégique sur une carte de la région. Bref, que ce soit dans le rôle de commandant ou celui de bérêt vert, Seal Team s'annonce

comme un très bon jeu. A découvrir en mai sur les PC et compatibles. Après le succès de Putt Putt, EA propose une suite avec un tout autre personnage: Fatty Bear. Ce jeu éducatif semble utiliser le même système que Putt Putt et est au moins aussi mignon. On retrouve avec plaisir des animations rigolotes qui feront tomber n'importe quel testeur en enfance (n'est-ce pas Yann?). A paraître sur PC, Mac et Mac CD-Rom. Pas de date annoncée. Dans



EAUTES

le domaine encore éducatif, EA s'apprête à éditer Kid Pix. En résumé il s'agit d'un Deluxe Paint adapté aux enfants. La réalisation et l'interface sont proches du grand frère Dpaint avec des icônes tout aussi démonstratives. D'après le peu que nous avons pu en voir, Kid Pix est prometteur. A suivre.



bien cette lourde tâche: développement des techniques, budget, construction et enfin missions. Les programmeurs vous permettent de jouer à deux ou contre la machine puisqu'il s'agit d'une course à l'espace, chacun jouant un camp,

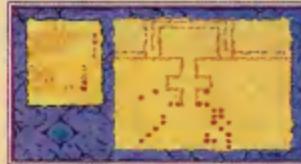


La réalisation semble soignée avec des tas de documents d'archive comme des photos ou encore de véritables séquences animées de décollages (plus de 70). Ceux qui ont apprécié "L'étoffe des héros" vont pouvoir vivre leurs fantasmes spatiaux. Prévu en mars/avril sur PC.



GREMLIN SUR TOUS LES FRONTS

Les gens de Gremlin, eux aussi présents aux 4 d'Or, présentaient surtout Zool sur Amiga 1200, en test dans ce numéro et Zool sur PC que nous devrions bientôt voir apparaître sur nos écrans VGA ! L'ilil Devil nous surprend décidément de plus en plus



par sa beauté et son personnage, tout mignon. Le mois prochain, on vous en dira un peu plus sur ce produit bien mystérieux. Un autre produit que nous avons pu voir assez sérieusement est Hero Quest 2, le prochain produit de la gamme



s'inspirant directement des jeux de plateau. Ce mois-ci, nous avons d'ailleurs en test Space Crusade sur PC et The Voyage Beyond, l'extension de scénarios pour Space Crusade sur Amiga. Pour en revenir à Hero Quest II, les premiers écrans que vous pouvez voir ne possèdent pas encore des graphismes définitifs. Comme vous pouvez le voir, le jeu s'est très nettement amélioré, ressemblant plus à un véritable jeu micro qu'à une adaptation pure et dure de la version jeu de Plateau. Le système pour donner des ordres est beaucoup plus pratique et puissant. En bas, une horloge vous indique en permanence pour chacun de vos personnages le nombre de points d'action qui lui restent. A chaque fois que vous vous déplacez, que vous ouvrez une porte ou que vous lancez un sort, l'aiguille bouffe un peu de

votre temps. Lorsque vous n'avez plus de points d'action, la vue passe alors sur un autre de vos héros, qui à son tour peut agir. La carte a elle-aussi pas mal changée. Plus complète, elle permet de mieux visualiser le niveau où vous êtes ! Elle permet aussi de réaliser tout de suite que chaque lieu est beaucoup plus grand. En outre, vos



aventures vous emmèneront la plupart du temps à l'extérieur des bâtiments, ce qui permet aux graphistes de donner libre cours à leurs délires. L'écran d'inventaire laisse lui aussi augurer de beaucoup plus de possibilités avec des tonnes de nouveaux objets, dont un bon paquet de magiques !

La version que nous avons eue entre les mains ne possédait pas encore toutes les options d'implémentations, mais on peut espérer que Hero Quest 2 sera un soft de qualité.



L'ambiance est chaude ce soir ! En tout Hero Quest 2, futur champion des jeux de plateau. En bas l'Ulf Devil, outsider pour les jeux d'arcade/aventure. Les deux sont parfaitement entraînés et prêts à affronter leurs adversaires.



ID-ASHCOM

16 Rue Gémare
B.P. 107
14008 CAEN CEDEX
Commandes : 31.38.22.31 Fax. : 31.86.83.26

AMIGA

AMIGA 600*	1990 F
AMIGA 1200*	3490 F
Pour les autres machines nous consulter	
Moniteur 1085 S	1550 F
Scanner noir et Blanc 400 dpi	1290 F
Disque dur A600 (prêt à l'emploi)	
40 Mo	1590 F
80 Mo	2490 F

PRODUITS ID-ASHCOM

Ext. A600/1Mo	ss horloge	400 F
	av horloge	490 F
Ext A500+/1 Mo	ss horloge	400 F
Ext A500/512 Ko	ss horloge	195 F
	av horloge	245 F
Extension externe A500 et A300+ Laisse le port d'extension libre		
AX508-2 Mo	1590 F	
AX508-4 Mo	2290 F	
AX508-8 Mo	3490 F	
Disque dur A500/A500+ 40 Mo	2990 F	
105 Mo	3790 F	
205 Mo	6690 F	
Lecteur externe A500		560 F
Lecteur interne A500		505 F
Lecteur interne A2000		595 F
Sampler Stéréo		270 F
Alimentation A500		440 F
Switcher 1.3/2.04 Permet d'utiliser tous les logiciels Plus de problèmes de compatibilité. Installation aisée Pour A500+ et A2000		
Switcher automatique Joystick Souris		125 F
Apex		440 F
Remplace le Mac II, permet la copie de sauvegarde des originaux		
Buster		330 F
ralentisseur de jeu. Permet de finir des jeux tels que LEMMINGS etc		

ADEPT - NOUVEAUTES

PAINTER 3D (image en 3D)	650 F
HOME MUSIC KIT (digitalisation de sons)	690 F
FUN COLOR (digitalisation d'images - Compatibile avec tous les Amiga - Pas besoin de mise à jour de la puce AGA - 16 millions de couleurs - Manuel VF)	890 F
Disquettes 3 1/2 DD	3.60 F

Nous pouvons vous proposer les Produits GVP, AVANCEE, SA TV, ...

Pour 2 timbres à 2.50 F, recevez la liste des prix pour les machines, cartes graphiques, extensions, logiciels pro et ludiques...

Revendeur agréé ID-ASHCOM : SEREL, Sartrouville

*Prix pouvant être modifiés selon les tarifs COMMODORE

Paiement par chèque, CB.

Frais de port : Péphériques et logiciels : 35 F, 35 F supplémentaires
pour contre remboursement

Ordinateurs : nous consulter



MICROPROSE S'ADAPTE

Microprose, ayant remarqué que certaines personnes se plaignent du fait qu'il n'y ait pas assez de combats aériens dans les simulateurs, a décidé de créer un simulateur dédié aux combats air-air ou Dogfights. Dans ce jeu vous pourrez prendre les commandes de douze appareils différents allant de l'avion de la première guerre mondiale au F-16a Fighting



Falcon. Ce sera à vous de prouver vos qualités de pilote sur tous types d'avions. Vous aurez trois options à votre disposition. L'entraînement ou vous affronterez un appareil de même qualité que le vôtre. Le "Et si ?", qui vous permettra d'affronter n'importe quel avion à bord de celui de votre choix (un biplan contre un mirage III, à votre avis, qui gagne ?). Enfin, les missions qui vous emmèneront, à travers six scénarios, affronter les plus grands pilotes de l'Histoire. A-vous d'affronter le baron rouge ou de sauver votre peau pendant le conflit des Malouines. Pour parler graphisme, la définition est assez incroyable. Lorsque vous croisez un ennemi en plein ciel, il n'y a aucun effet de grossissement de sprites, au contraire vous pouvez presque voir le blanc des yeux du pilote qui va vous abattre. De nombreuses vues extérieures seront à votre disposition avec une vue stratégique qui vous permet de voir votre avion de l'extérieur mais



Comme vous le voyez sur ces pages, un grand soin a été accordé à la représentation des appareils et des pilotes. Le réalisme de DogFight vous épatera !

**Le plus grand
numéro
qu'un magazine
puisse
vous faire !**

Génération 4 à consommer sans modération !!!...



Vous aurez aussi droit à de superbes écrans qui ponctueront les phases d'action pure !





toujours tourné vers l'ennemi (cela peut vous aider à ne pas le perdre). Ne vous attendez pas à de superbes textures du sol car comme cela se passe dans l'air, le sol et bien.... Dogfight est un jeu qui est particulièrement adapté aux fous du combat et à ceux qui ont envie de se faire de temps en temps un petit affrontement sympa.

Toute l'originalité de ce soft vient de la possibilité de piloter virtuellement n'importe quel appareil dans un duel à mort contre pratiquement n'importe quel autre. Nous pouvons compter sur Microprobe pour y inclure une excellente jouabilité ! Le jeu permettra surtout de lutter contre un ami, via un câble null-modem ou par modem tout simplement pour les plus riches. Un produit qui s'annonce excessivement bien et qu'il ne faut surtout pas perdre de vue...



Outre la version Amiga de Gunship 2000, nous avons pu voir quelques écrans de The Ancient Art Of War In The Skies sur Amiga aussi, qui promettent beaucoup. Toujours dans le genre adaptation de produit, nous



Ci-dessus, deux écrans de Ancient Art Of War In The Skies. Comme vous pouvez le voir, le jeu utilise pleinement la palette de 32 couleurs.

avons enfin pu observer quelques écrans de Civilization sur ST, le jeu final étant toujours prévu sous peu ! La version Macintosh que nous avons pu tester était supérieure à la version PC, c'est vous dire si le jeu était encore plus génial. D'ici quelques mois aussi, nous aurons droit aux versions françaises de Rex Nebular et de Wordtris, initiative qui ne pourra que réjouir les fans



AUX
COMMANDES DE
VOTRE FLIGHT STICK
VOUS NE MANQUEREZ
PLUS VOTRE CIBLE



CH PRODUCTS VOUS OFFRE UNE GAMME DE PRODUITS DONT LA QUALITE PREMIERE EST LA PRECISION. IL VOUS FAUDRA TOUTE LA MANIABILITE ET L'EXACTITUDE DES PRODUITS CH POUR ARRIVER A VOS FINS ET RENDRE QUASI REELS LES RAIDS ET MISSIONS QUE VOUS MENEREZ.

PRODUITS DISPONIBLES chez tous les bons revendeurs



MACH I MACH I PLUS™

Pièce ergonomique précision optimum disponible pour IBM PC et Apple. Excellent rapport qualité/prix.



ROLLERMOUSE™ plus rapide et plus précise de 400 à 2800CPI. 4 touches ergonomiques. Pour IBM PC et compatibles.



100% COMPATIBLE FLIGHT SIMULATOR DE MICRO



GAMECARD AUTO III™

- 2 ports joystick installation simplifiée
- Pour IBM PC/XT/AT/PS/2 jusqu'à 33 MHz
- MACH II / III™
- Joystick analogique
- Connecteurs en métal
- Pour PC et compatibles
- haute précision



Produits distribués en exclusivité par Innelec

Centre d'Activités de l'Oureq
45, rue Delzy
93 692 Pantin cedex



INNELEC

DOMARK A FOND LA FORME

Après s'être attaqué à la programmation avec 3D Construction Kit 2, Domark annonce deux jeux basés sur deux sports bien connus des Européens: le football et le rugby. Dans un premier temps, nous devrions avoir affaire à Guy Roux Manager. Comme dans Premier Manager testé dans ce numéro, le joueur aura la lourde tâche de diriger un club vers les sommets de la gloire. Sponsorisé par Guy Roux lui-même, le grand manitou du football français, ce jeu vous donnera les rênes de n'importe quelle équipe française appartenant à la première ou la seconde division. En effet, tous les renseignements concernant les clubs correspondent trait pour trait à la réalité. Imaginez-vous à la tête de l'OM comme Tapie ou encore du PSG comme Denisot, quel régal, mais attention au déficit et autres déboires que rencontrent ces personnes au dessus de tout soupçon. A ce sujet, il semble dans ce jeu qu'on ne puisse pas faire de fausses factures, c'est bien dommage. A paraître sur Amiga et PC. La simulation de foot sera suivie d'un jeu de rugby: International Rugby Challenge. En pleine saison de tournoi des cinq nations, il vous sera possible d'entrer dans la peau des joueurs dans ce sport franchement viril. Le nombre des



Team Choice

Team Choice		
PSV Eindhoven	PSV Eindhoven	PSV Eindhoven
ANGERS	ANGERS	ANGERS
BORDEAUX	ALGER	ANGERS
EN	ANGERS	ANGERS
LE HAVRE	ESTERRE	ANGERS
LA ROCHE	ESTERRE	ANGERS
LILLE	CHARLEVILLE	CHATEAUX
OM	ESTERRE	CHATEAUX
MARSEILLE	ESTERRE	CHATEAUX
MONSIEU	ESTERRE	CHATEAUX
MUNIQUE	LOUHANS	CHATEAUX
PARIS SAINT GERMAIN	ESTERRE	CHATEAUX
NANTES	MULHOUSE	CHATEAUX
PARIS SG	ESTERRE	CHATEAUX
VALAIRE	ESTERRE	CHATEAUX
SCHIJN	ESTERRE	CHATEAUX
ST ETIENNE	ESTERRE	CHATEAUX
TOLON	ESTERRE	CHATEAUX
VALENCE	ESTERRE	CHATEAUX

options est assez incroyable. On peut ainsi concourir pour le tournoi des cinq nations, le championnat ou encore la coupe du monde. En plus de votre fonction de joueur, vous pouvez aussi prendre des décisions en tant que manager - choix des joueurs, tactiques, etc. - Certaines options viennent ajouter du réalisme comme les conditions météo pouvant varier ou encore les blessures que peuvent subir les joueurs. Bref, avec une vision du dessus légèrement des trois-quart, International Rugby Challenge semble des plus prometteurs. Ce jeu sortira sur Amiga et PC. Restez à l'écoute.

THALION, SALES CURVE ET LES AUTRES !

Thallion, à qui l'on doit les excellents No Second Prize et Lionheart, est toujours occupé à développer Ambermoon, le nouveau jeu de rôle du genre Amberstar. Sales Curve, après son excellent Troddlers, est en train de bosser essentiellement sur consola. Le projet CD basé sur le film The Lawnmower Man (Le Cobaye en français) a été retardé et il devrait en fait sortir en même temps que le deuxième film axé sur The Lawnmower Man. Les images de réalité virtuelle vues dans le premier film étaient vraiment superbes ! Loriciel présentait une version plus avancée de Entity, qui devrait être testable d'ici le mois prochain. Titus présentait fièrement Prehistorik 2 sur PC, que vous pouvez d'ailleurs admirer sur notre disquette de démo de ce mois-ci ! Ubi Soft représentait, entre autre Lucasfilm pour dévoiler à tous X-Wing: génial !



POWER COMPUTING

LECTEURS ATARI ET AMIGA

PC7200 Alimentation 220V	539	PC880N Lecteur externe	499	Frais de port en sus, veuillez nous consulter
PC720P Alimentation port joystick	499	PC880B	710	
PC722i Lecteur Interne 720Kb	429	(Hardcopieur+antivirus incorporé)		
Blitz Turbo	200	PC880B/CYCLONE	790	
Hardcopieur (Copie d'une disquette)		PC880B/XCOPY	999	
Atari ou autre en moins de 40 secondes)		PC881 Lecteur interne A500	540	
PC720B	730	PC882 Lecteur interne A2000	590	
(Hardcopieur Blitz+Freeboot+antivirus incorporé)				

PROMOTIONS:

Ultimate Ripper	299
Ripper + ring	399
Ram 44256/51100	55
Disk 3 1/2 4/10 et 3,5/100	

ACCESSOIRES

Souris optique	310
Souris power mecanique	130
Multikikstart Electronique	
A500,500+,600,2000	350
ROM 1,3 et 2,04 NC	
Pieces detachees pour Amiga disponibles	

EXTENSIONS STF:	
Toutes nos extensions sont sans soudures:	

Mega ST1.2 et STF:	
2 Mo	999
4 Mo	1690
520 STF en 1 Mega:	
0,5 Mo	450

STE:	
Sim 1 Mo	295
Sim 256 Ko	120
EXT en barette sim nous consulter	

Scanner Amiga/Atari: 1290 frs
400 dpi 64 teintes (Promo)

HD500+ GVP pour A500 52 Mo
avec 2 Mo 4500

VIDI ST/AMIGA avec Filtre 1790

15, Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél: 43 57 01 69

Fax: 43 38 00 26

Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10 h à 13 h et de
14 h à 19 h

POWER SE MET A L'HEURE DE L'AMIGA

Amiga 600:

Amiga 600	1890 F T ttc
Amiga 600 HD 20 Mo	Nous consulter
Amiga 600 + Moniteur 1085s	3590 F ttc
Amiga 600 HD 20 Mo + Moniteur 1065a	Nous consulter

Amiga 2000:

Amiga 2000	Nous consulter
Amiga 2000 + Moniteur 1083s	Nous consulter

Amiga 3000:

Amiga 3000/25 50	15490 F ttc
Amiga 3000/25 100	16599 F ttc
Moniteur Multisynchro 14" A1900	3590 F ttc

CDTV Amiga:

CD 1000 CDTV avec telecommande infra rouge	2790 F ttc
CD 1800 Amiga cdtv avec la starter park	3690 F ttc

AMIGA 1200:

A1200	2990 F ttc
Moniteurs:	
1085S	1790 F ttc
1064S	2190 F ttc

PROMOTION:

Disque dur pour A600 40 Mo Interne	1790 F
Disque dur pour A600 80 Mo Interne	2590 F

Les Packs de la rentrée:	
VIDI Amiga + filtre electronique	1790 F ttc
A600 + PC880 + PC605s	SUPER PROMO
A600 + PC880 + PC605s + 1083S	SUPER PROMO

POWER OUvre un Centre de Réparation pour la GAMME AMIGA!!!

Nos prix peuvent changer sans aucun préavis.

MICROÏDS INNOVE

Avec quelques nouveaux produits en développements et surtout la distribution des produits Ici en France, la compagnie française a pas mal de projets de prévus pour cette année 93. Après des heures nécessaires pour questionner l'équipe de chez Microïds, ils nous ont avoués quel est leur prochain jeu, le montrant d'ailleurs pendant la journée de démonstration des 4 D'or. Le nom est EVIDENCE. Le lieu San Fransisco. Le héros, un journaliste. La technique, de nouveaux algorithmes 3D. La relation entre tout



cela, un scénario très impressionnant. Un journaliste prépare un papier sur la Mafia et sur ses agissements. Mais il semble que dans le lot de vieux articles qu'il déterre, un détail gêne les gens du milieu. Un beau soir, deux hommes débarquent chez le journaliste et l'enlèvent dans sa voiture. Peu de temps après, ils utilisent la voiture pour renverser et tuer un politicien en pleine



ville. Un homme assiste à toute la scène et très vite la police prend en chasse la voiture. Les gangsters arrêtent la voiture en plein tournant dans les collines, assomment le journaliste, le mettent à la place du conducteur, et poussent la voiture dans le vide. La voiture chute mais n'explose pas. La police arrive et arrête le journaliste. Accusé de meurtre, celui-ci est relâché sous caution et doit prouver son innocence. Le jeu sera une course contre la montre, le journaliste devant trouver le fin mot de l'histoire avant



d'être jugé. A coté de l'histoire, il y a le coté technique qui est époustouflant. L'équipe de Microïds a énormément travaillé sur le principe de la 3D. Ils en





ont tiré une technique qui leur permet de faire des animations du même genre qu'Alone in the dark, mais en bien meilleur. Les courbes ont été lissées et les textures sont superbes.

Et puis quitte à faire un jeu en 3D, autant recréer une ville pour faire évoluer le personnage. Vous pourrez circuler dans toutes les rues, entrer dans les bars, visitez des immeubles, consulter les archives... Il y aura même une partie du jeu en dehors de la ville. Enfin un exemple valant mieux qu'un long discours, regardez ces quelques images et patientez le mois prochain pour plus d'informations.



ICCR
éditions

25, rue Jean Leclaire - PARIS 17ème - Porte de Saint Ouen - Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80

Ouvert du Lundi au samedi de 13 heures à 19 heures - Vente par correspondance : règlement à la commande + 35 F de port

D E S J E U X A P R I X D I S C O U N T ! . .

gigolote JEUX IBM PC et Competibles	Goblins 2	265	Nicky Boom	215	& autres missions 1 & 2	480	Cd-Rom Revers Tycoon	410	Géométrie, Anglais
one in the dark	Grand Prix F1	305	NFR4 la compilation	245	Wing Commander II B	375	Cd-Rom Secret Weapons	380	(selon classe)
Train	Gun Ship 2000	290	Pacific Islands	280	Wing Commander	375	of the Luftwaffe	380	Sciences Naturelles,
other World	Gun Ship 2000	295	Rex Nebular	295	Spécial opérations	235	Spitfire	380	Géographie
ic	Island & Ice	215	Ricky Wreck	265	Wing Commander II	295	Excalibur	380	Religion [base]
7 Flyingfortress	Indiana Jones and the	325	RoboCop 3	260	Spécial opérations 2	235	Cd-Rom Wing	380	Media complémentaire
iron bricks	Fate of Atlantis	400	Reindeer AD 92	260	Wing Commander II	295	Commander	700	Préparation au BAC
Alzation	Inca	330	Secret Monkey Island II	450	Speech & access. pack	165	The Demon	430	Maths, Anglais, Histoire,
menche	Ishar	320	Sherlock Holmes	200	World Tennis Champion	550	logiciels éducatifs	480	Géographie
ibel classics	Joe et Mac	350	Sin city deluxe	285	Cd-Rom Battle Chess	495	IBM PC et Competibles	575	Ensembles éducatifs
luzy Car 3	KGB	250	Sport's Masters	360	enhanced	510	Logiciels ADI de	620	PC Corps Humain
islands	King Quest VI	290	Super Cauldron	260	Cd-Rom Computer	495	Didactil Vision	620	PC Globe
Day	Laura Bow 2 - The	330	Task force 1944	265	Quest	895	Module de base (Oligo)	280	PC Univers
re	deggger of Amon RA	325	The Cain Lewis Chair	265	Cd-Rom Fasination	510	+ 1 module	280	Accessoires pour jeu
5-Strike Eagle II	LG Walkie	290	The Bands of the	285	Cd-Rom Inc	495	Metier Complémentaire	4 à 7 ans	Joyeux ergonomie
5-Strike Eagle III	Legend of Kyndere	310	Terribles	335	Cd-Rom King Quest V	540	de 4 à 7 ans	145	nor WARRIOR
con 3.0	Boxcar	330	Tharvarika	260	Cd-Rom Loom	505	Ja is	180	Pognée omnidirectionnelle
con Mission	Lemmings - Oh no	345	Ultimo 7 - La porte noire	280	Cd-Rom MI Tank	340	Je calcule	180	INTRUDER
Collection	more armes	275	Ultimo Underworld The	280	Platow	340	Metier Complémentaire	180	Pognée "Type"
in Radio Compli	Master de l'aventure	300	Syrian Abyss	345	Cd-Rom McWelder &	440	de 4 à 7 ans	223	Aviation "AVIATOR"
co 2	Mantis	380	Weon	265	Gunship Coll. Micro.	440	Meth, Français, Algèbre,	225	
	Might & Magic III	335	Wing Commander Deluxe	305	Cd-Rom Monkey Island	380			

CYBER RACE

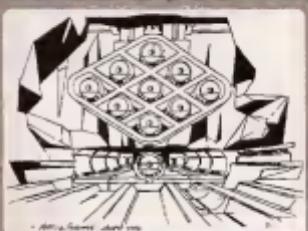
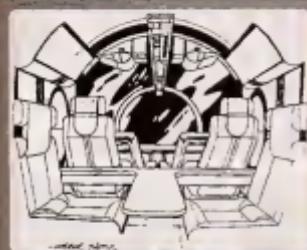
Cyberdreams continue sur sa lancée ! Après l'excellent et surtout le très original Darkseed (sur lequel participa activement Giger, le créateur des monstres d'Alien), les développeurs

américains n'ont pas hésité à faire appel à une autre célébrité de la décennie, j'ai nommé Syd Mead, le concepteur industriel de génie qui est à l'origine de bon nombre des appareils, engins et salles que vous avez pu admirer dans des productions telles qu'Alien, Blade Runner, Tron, 2010, Star Trek... La créativité de Syd Mead a pu

avec Cyber Race s'exprimer complètement. Le jeu se déroule en effet dans le futur. Vous y incarnez un pilote surdoué, obligé de participer aux courses opposant les Terrans et les Kalidasians, deux races autrefois en guerre. Désormais, les hostilités se déroulent sur des pistes, les Cyber Track, sur lesquelles des pilotes des deux factions s'affrontent dans des courses souvent mortelles, et au cours desquelles tous les coups sont permis. En plus de la course proprement dite, vous aurez en effet accès à diverses armes pour mettre hors course les autres concurrents. Les auteurs du jeu ont en outre fait un gros effort pour apporter un background

intéressant. Le jeu ne sera pas constitué en effet d'une succession de courses, une véritable histoire non linéaire ayant été incorporée au produit. Prévu à la fois et en même temps sur PC et en CD Rom, Cyber Race offrira des graphismes somptueux, Syd Mead ayant pour la plupart d'entre eux fourni des croquis et suivis ensuite leur mise en couleur. Pour les courses, Cyberdreams utilise la même technologie (Voxel) que Novalogic dans Comanche. Le résultat est impressionnant et surtout d'un réalisme incroyable. Le degré de détails pourra être modifié, pour rendre les décors nettement plus jolis et

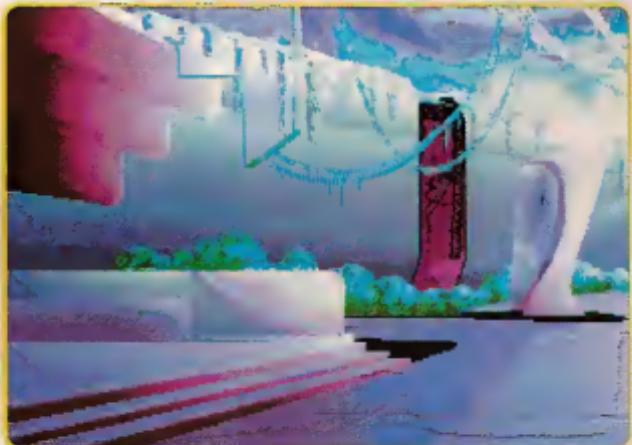




La participation de Syd Mead sur le projet se concrétise dans un premier temps par l'élaboration de dessins en noir et blanc, avec des indications pour la mise en couleur. Les graphistes de Cyberdreams s'occupent de la digitalisation, du travail pour offrir le dessin obtenu et enfin du "colorage" à l'écran. Reste alors une dernière étape l'envoi à Syd Mead pour son accord définitif !

l'animation beaucoup plus fluide. Quoiqu'il en soit, le jeu semble être nettement plus rapide que Comanche. La course que nous avons pu voir se déroulait dans des canyons, avec des graphismes ressemblant complètement à ceux du 4 d'Or de la meilleure Simulation (Comanche de Novologic). Le joueur pourra à chaque fois sortir des limites de la course, mais cela lui fera perdre des points. Les dialogues seront entièrement digitalisés, ce qui devrait définitivement faire de ce produit une formidable surprise d'été. Une version Amiga et une autre sur Macintosh sont prévus dans les mois qui suivront. Le projet suivant des équipes de Cyberdreams,

prévu pour fin 93 se nomme "I have no mouth, and I must scream" (pour l'instant). Basée sur une histoire écrite par Harlan Ellison, écrivain américain célèbre, récompensé par un prix Hugo, 8 fois par un prix Nebula... Son esprit créatif et perturbé est à l'origine de nombreux mondes bizarres et inquiétants. A suivre...



L'OCEAN VA JUSQU'A MARSEILLE...

Nous connaissons Ocean prenant des licences de films pour développer des jeux, mais là nous avons été franchement surpris ! Ocean vient d'acquérir la licence de l'... de l'... de l'Olympique de Marseille, rien de plus, rien de moins. Et oui, en association avec cette prestigieuse équipe de football Française, Ocean développe O.M Super Football. Dans ce jeu vous



pourrez prendre la place de vos stars préférées et composer votre équipe en choisissant les joueurs de l'O.M. Vous aurez des images digitalisées de chaque joueur. Vous participerez au championnat de France et peut-être aurez-vous la qualification pour la coupe d'Europe. Vous pourrez jouer à 1 ou 2 joueurs avec 10 niveaux de difficultés, avoir des vues de dessus ou de côté et même choisir les conditions climatiques. A tous moments vous aurez accès à un ralenti image par image. Avec O.M super football, Ocean devient partenaire

officiel de l'O.M. Ceux, qui ont la chance de pouvoir aller sur le stade Vélodrome de Marseille, pourront voir la campagne d'affichage du jeu. Ocean devient même sponsor avec Coca Cola et Adidas du concours du meilleur jeune footballeur. Les passionnés de football ne pourront que se réjouir de cette licence, d'autant plus que le championnat est en pleine effervescence, Marseille n'ayant pas encore le titre de Champion de France en poche ! Bonne chance à Ocean et vive l'O.M.





La meilleure sélection de logiciels du Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et Macintosh
Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE ST 621
LOGITHÈQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de dégâts.

DISQUETTE ST 628
MASTER BREAK et BALLZONE : une compilation de deux très bons jeux brisés.

DISQUETTE ST 109
COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

DISQUETTE ST 103
PENUTY : un très bon jeu d'arcade... Si vous y goûtez, vous l'avez.

DISQUETTE ST 285
SOLO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées. Sur STP uniquement.

DISQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableau en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réservé à l'initiative de EDF, toutièrement en Français et très intéressant.

DISQUETTE ST 399
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser dans quelques minutes vos propres intros et démos (Images + sons + musiques + scrolling). Et plus c'est un logiciel Français.

DISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon logiciel pour faire vous-même entraînement sur les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est toutièrement en Français et très d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

DISQUETTE ST 423
CONIQUE : utilisez qui vous aident à apprendre le rapport des verbes de la langue Française. Un très bon logiciel éducatif.

DISQUETTE ST 425
SYNTETICS ARTS v2.02 : un superbe logiciel qui, quoi devait être commercialisé... Compatible Multicrom et en Français.

DISQUETTE ST 442
MAD BALL : cette briques offrant de multiples options, fournit avec son éditeur de nombreux. En Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYE : adaptation du jeu de société du même nom. Vous devrez gérer votre budget encaissé que vous adoucissez. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagné la partie. Logiciel évidemment en Français.

DISQUETTE AM 443
WORD COMPTE : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindres puisqu'il s'agit de Text Plus V2.2E, Textild V2.9, et Demo VL35. Un bon éditeur de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel en entierement en Français et offre les options principales des bons éditeurs de texte.

DISQUETTE AM 455
DEX MARIO : un nouveau clin d'œil à l'édition absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPRUEGBEHET v2.10 : un excellent jeu de plateau avec un éditeur de tableau. Graphismes très soignés.

DISQUETTE AM 464
DONKEY KONG : une très bonne adaptation de ce classique jeu de caisse qu'en se présente plus.

DISQUETTE AM 471
MUDVENT : un bon jeu de réflexion inspiré du célèbre Star Trek sur PC. Vous devrez détruire des objets sur l'échiquier qui leur sont réservés.

DISQUETTE AM 473
COLORIS : un clin d'œil de Columns. Vous devrez empiler des cubes et constituer des lignes de couleur. Un excellent jeu de réflexion.

DISQUETTE AM 475
BLOCK BUSTER II : voilà un superbe jeu brisé, mais très rapide.

DISQUETTE AM 476
INTACT : superbe shoot them up en scrolling vertical, aux graphismes très agressifs. Un vrai.

DISQUETTE AM 479
MICROBES : un excellent jeu d'arcade... de quoi passer les longues soirées d'hiver...

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE PC 303
GALACTIX : ce très bon jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possédez une carte Adlib). Nécessite un disk dur et une carte VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS v2 : des meilleurs logiciels éducatifs en Shewares, d'un concept très original, un prof très unique vous guidera au cours de vos tests. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais... de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version 1ère édition. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 305
ESPAGNOL v3.20 : la même chose que la disquette ci-dessus mais pour apprendre l'espagnol.

DISQUETTE PC 506
REPRISE : un excellent répertoire simple à utiliser. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tous vos logiciels. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 508
AGENDA : gestion de vos rendez-vous et cartes d'adresses. Une très bonne application. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 519
EQUALITY : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez repérez des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
GESSO : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêt. Facilement en Français.

DISQUETTE PC 510
VIDEX : l'indispensable pour bien gérer votre logistique ou caisse, votre commerce de location de casseuses vidéo. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 511
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer vos caveaux de vin, votre commerce de vente de caisseuses vidéo. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 512
MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quel qu'il soit. Entièrement en Français.

DISQUETTE AM 479
MICROBES : un excellent jeu d'arcade... de quoi passer les longues soirées d'hiver...

EXTRAIT DU CATALOGUE MACINTOSH

DISQUETTE MAC 606
Compilation de 10 logiciels entièrement en Français. Venez y trouverez jeux, éducatifs et utilitaires divers.

DISQUETTE MAC 609
TOUT COMPTANT PARTIE v1.1 : logiciel de comptabilité très pratique et simple à utiliser. Le meilleur connu actuellement de ce genre. Entièrement en Français.

DISQUETTE MAC 625
OXYD : un excellent jeu de réflexion et de stratégie à posteriori absoluement. En Français.

DISQUETTE MAC 627
THE SCRABBLEUR v1 : une excellente adaptation du célèbre jeu de Scrabble, à posteriori de toute urgence. Entièrement en Français.

Avis aux programmateurs.
Vous avez développé un logiciel de jeu, un utilitaire, un éditeur de document, et vous souhaitez en bon moyen de distribution IFA vous propose de distribuer vos créations de différentes manière. Soit en Shewares, soit en Freeware, ou bien en édition dans un package professionnel sous le label IFA.

Rabais imprimerie
Star NL 100... 25 Frs pièce
2 achats = 1 gratuit

Logiciel Intervis Atari	540 Frs
Logiciel Intervis Amiga	570 Frs
Logiciel Intervis 3232	550 Frs
Emulation 313Ko Atari STP	530 Frs
Logiciel Intervis Amiga	560 Frs
Logiciel Intervis Amiga	580 Frs
Logiciel Intervis Amiga	590 Frs
Emulation 313Ko A500 horlogie	370 Frs
Emulation 1316 A500 horlogie	500 Frs
Emulation 860 A500+	500 Frs
Emulation 860 A500	500 Frs
Sortie Atari/Amiga/PC	200 Frs
Print Screen M	100 Frs
Superjet terrain plaine	220 Frs
Boîte rangement 50 x 3,5"	60 Frs
Sortie PC Delta	500 Frs
Sortie PC Delta	500 Frs
Imprimante, jet d'encre Printjet	225 Frs
Kit de numérisage pour scanner	50 Frs
Disquette de numérisage	50 Frs
Handicopier Solo Atari	250 Frs
Handicopier Turbo Blitz Atari	250 Frs
Filtre terrain M' Nykan	100 Frs
Filtre terrain M' Virene	100 Frs
Appareil photo 32	220 Frs
Appareil photo 35	220 Frs
Tapis de souris	40 Frs
Ultimouse Epper	399 Frs

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11)

Je commande les disquettes suivantes :

Disquette Atari ST : 53 Frs pièce Comp. PC : 33 Frs pièce
Macintosh : 40 Frs pièces Amiga : 25 Frs pièces

5 disquettes commandées = la 6ème gratuite

Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande

Frais de port matériel : 40 Frs par commande

Règlement :

O Chèque O Mandat O Compte remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :

Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Shewares (coûte 10 Frs en timbre) pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

0384 MAR33

Le logiciel de téléchargement (coûte 10 Frs en timbre) :

MOON 3415 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3415 IPA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le clé de téléchargement à 25 Frs

O Le catalogue Matrid et Consommables (coûte 10 Frs en timbre)

Nom Prénom

Rue Ville

Code Postal

LA CEREMONIE DES 4 D'OR

19h30 :

Tout est en place pour que la plus grosse soirée de remise de prix du milieu se déroule sans problème. Pendant que les invités se pressent devant les portes du parc Eurodisneyland, ouvert uniquement



Denis Fré (hôte) et Grégoire Gondi (animateur) à la cérémonie des 4 D'Or.



Le Maître de Cérémonie en pleine action "Ladies and Gentlemen, Stéphane Lavoisard LIVE".

19h40 :

pour l'occasion, l'ambiance est plutôt tendue au Videopolis, où Amanda MacLane et Stéphane Lavoisard, qui présentent ensemble pour la deuxième année la cérémonie, courrent contre la montre pour être fin prêt, habillés et maquillés pour 20h00. Les techniciens procèdent aux derniers réglages.

Les invités, guidés par des hôtesses, découvrent Main Street USA, le Château de la Belle au Bois Dormant, avant d'entrer dans Discoveryland, la partie futuriste du parc. Les premiers invités entrent dans Videopolis, cette splendide salle de spectacle qui propose tous les jours le show "La Belle et la Bête". Un big-band au look futuriste accueille les

gens en fanfare, alors que le champagne commence déjà à couler à flot. En quelques 20 minutes, plus de 600 personnes vont ainsi remplir peu à peu le Videopolis.

20h00 :

Amanda MacLane et Stéphane Lavoisard en duo charmant.



Les techniciens, Léonore, l'hôtesse qui remettra les prix aux vainqueurs, Amanda et Stéphane se mettent en place.

20h15 :

Stéphane monte sur scène le temps d'annoncer le déroulement de la soirée, et est suivi de Juan Hoguet, directeur du Service Technique de la Fnac, qui explique les raisons de l'association des



Patrick André et Grégoire Gualtieri en pleine réflexion. Les 300 invités ont tout l'après-midi pour faire des jeux.





Durant le mini-salon, Yann Renouard, testeur chez Gen4 s'est éclaté comme un fou avec ce "ping-pong virtuel" (J.P. Mazeau), utilisant une caméra pour déterminer en temps réel la position des raquettes !

deux compagnies pour cette opération; la Fnac et Génération 4 agissent en effet dans le même but; contenter l'utilisateur en le guidant dans ses achats. Pas étonnant que la Fnac soit dans ses conditions les premiers vendeurs de logiciels en France aujourd'hui.

20H20 :

Le rideau de scène s'ouvre sur le décor de la Belle et la Bête. Tout est en place pour que la cérémonie commence.



Victor Perez saupoudre déjà mal les flots des appareils photos durant l'apéro-crack. Ce n'était qu'un début ! Quelques heures plus tard, il monte sur scène avec toute l'équipe de Delphine Software pour prendre le trophée du meilleur jeu d'action sur micro-Flashback.

20H22 :

MEILLEUR JEU D'ACTION (ORDINATEUR)



Flashback	42%
Epic	22%
Shadow Of The Beast 3	12%
Project X	12%



compagnie française gagne ce prix, ce qui est plutôt un tour de force !

Le prix est remis à toute l'équipe de Flashback, menée par Paul Cuisset.

20H25 :

SIMULATION SPORTIVE (ORDINATEUR)

Voilà une catégorie où la bataille a fait rage entre Sensible Soccer, le football de l'année 92, et Grand Prix, qui grâce à sa version PC, réussi cependant à



Céna4
Inventeur du
1^{er} magazine 16 bits



Céna4
Inventeur du
1^{er} magazine Disquette

Aujourd'hui **Céna4**
invente

GEN4
NOUVELLE FORMULE





Melanie Dickie (à gauche) et Alison Fenlah représentaient dignement Microprose.

l'emporter avec 5% d'avance.

Microprose remporte donc le prix, que viennent chercher Allison Fenlah de Microprose Angleterre et Melanie Dickie de Microprose France.

Grand Prix	40%
Sensible Soccer	35%
Lotus 3	16%
Indy Second Prize	9%



20H29 : JEU D'AVVENTURE (ORDINATEUR)

Alone in the Dark	44%
Indy 4	21%
Rex Nebular	9%
Lost Files Of Sherlock Holmes	6%



Une splendide victoire d'Alone In The Dark, le jeu de Frédéric Raynal, qui arborait aux 4 d'Or les couleurs de Delphine, ce dernier ayant avec son équipe quitté Infogrames (voir plus loin). Pourtant, ce n'était pas facile avec Indy 4 en face de soi...



C'est Bruno Bonnel, le grand manitou d'Infogrames, qui vient d'ailleurs chercher le prix, "oubliant" d'ailleurs d'appeler Frédéric Raynal sur scène !

20H33 :

JEU DE ROLE (ORDINATEUR)

Ultima Underworld	44%
Ultima 7	16%
Eye Of The Beholder 2	14%
Black Crypt	12%



Mark Lewis (Electronic Arts) et Henri Coran (Exasoft) repartent ce trophée prestigieux pour Underworld (Origin).



Encore un résultat logique, le jeu d'Origin ayant été sans aucun doute le plus innovateur du genre, et Ultima Underworld pulvérise d'ailleurs l'ensemble de ses concurrents. Notez au passage que le second était encore un jeu d'Origin, Ultima 7 en l'occurrence. Origin ayant été racheté par Electronic Arts, c'est Mark Lewis, le patron d'Electronic Arts Europe qui vient chercher ce prix.



HISTORYLINE

1914-1918

TOUT A COMMENCE A SARAJEVO LE 28 JUIN 1914 AVEC L'ASSASSINAT DE L'ARCHIDUC FRANCOIS-FERDINAND...

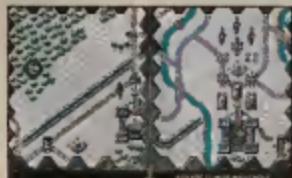
HISTORYLINE 1914-1918



HISTORYLINE 1914-1918 est un wargame relatant les événements de la première guerre mondiale. Ce jeu se joue à un ou deux joueurs. Vous endossez le rôle des alliés ou de l'armée allemande et vous surveillez le déploiement de vos troupes et les contre-attaques de l'ennemi grâce à une vue aérienne des combats.



Pour vaincre, il faudra tenir compte de nombreux facteurs tels que les changements de saison, la qualité du terrain, le contrôle des points stratégiques, tout en planifiant bien vos attaques. N'oubliez pas que l'objectif est de se montrer toujours plus habile que l'ennemi !



Disponible sur PC et AG en version française

En vente dans les FNAC et les meilleurs points de vente

© 1992 by Blue Byte All rights reserved



3615 UBI

HISTORYLINE 1914-1918 reprend tous les faits historiques de l'époque, animés de magnifiques illustrations. Un manuel très bien documenté et très complet vous servira de guide tout au long de vos missions. Facile à jouer, HISTORYLINE 1914-1918 est un must pour tous les passionnés de jeux de stratégie et de simulations historiques. Des heures de jeu passionnantes en perspective !



"Sans conteste le meilleur wargame du moment" Génération 4, 90%



"Vous écraserez complètement pour cette merveille" Joystick



"Historyline est un excellent jeu" Tilt, 16/20

Distribué par
UBI SOFT 28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tel : (1) 48 57 65 52

20h36 :

SIMULATION (ORDINATEUR)

Comanche	50%
Falcon 3	21%
B17 Flying Fortress	16%
Task Force 1942	3%



Alors là, pas de doute sur votre favori, puisque Comanche remporte carrément un vote sur deux. Comme quoi vous préférez les simulateurs très beaux et plutôt simplifiés, ce qui est logique. C'est Yves Guillemot d'Ubi Soft, qui distribue ce produit de Novalogic en France, qui est venu chercher le 4 d'Or.



20h40 :

REFLEXION (ORDINATEUR)

Une demi-surprise avec la victoire de Dune, qui avait en face de lui l'excellent Civilization de Microprose. Dune, qui avait été classé dans cette catégorie plutôt que dans les jeux d'aventure, le jeu étant à mi-chemin entre les deux styles. Une belle victoire pour ce jeu assez ancien !

Une partie de l'équipe de Cryo, menée par Philippe Ulrich, viennent chercher le prix en question.

Dune	35%
Civilization	29%
A-Train	19%
Siège	9%



Thierry Braile (Virgin) et toute l'équipe de Cryo viennent sur scène pour recevoir leur trophée. Philippe Ulrich ou micro !



20h45 :

EDITEUR (ORDINATEUR)



Origin	36%
Microprose	35%
Infogrames	12%
LucasArts	11%

La lutte la plus serrée des 4 d'Or, avec une victoire d'Origin avec 1% d'avance sur Microprose ! Bien moins de produits pour la compagnie rachetée par Electronic Arts, mais que des méga-hits il est vrai, avec Ultima Underworld, Ultima 7 et autres scénarios pour Wing Commander 2. Un prix que vient chercher Mark Lewis, ravis d'avoir fait le voyage jusqu'ici.



20h50 :

C'est un des moments forts de la soirée, avec une présentation des plus belles images de jeux des mois ou années à venir. Au programme, 15 minutes délirantes de produits CD-Rom avec Drive Fractalus, Dune, Dracula, Microcosm et Eden. Dans la foule, c'est le délire... De nombreux éditeurs semblent d'ailleurs prendre conscience du retard qu'ils ont dans le développement de produits sur CD, en voyant les merveilles proposées par Cryo, Virgin et Psygnosis...





21H05

JEU DE PLATES-FORMES (CONSOLE)

Sonic 2	57%
Super Mario World	19%
Mickey & Donald In: World Of Illusion	15%
Chuck Rock	3%

L'année dernière, c'est Super Mario 3 qui avait remporté le prix, et cette année, Sega se venge avec une belle victoire de Sonic 2 devant Super Mario World. Un prix qui vient chercher Luc Boursier de Sega France.



21H08 :

SHOOT'EM'UP (CONSOLE)

Thunderforce 4	42%
UN Squadron	25%
Super Aleste	23%
Gynoug	6%



Remporté par Thunderforce 3 l'année dernière, il est à nouveau raflé par le nouveau jeu de Tecnosoft, compagnie japonaise récemment rachetée par Sega. Voilà un prix qui permet à Michel Barns de Sega France de venir chercher un nouveau prix pour Sega.



Chez votre marchand de journaux

UNIVERS MAC

ET SA DISQUETTE GRATUITE

LA DISQUETTE DU MOIS :

MAELSTRÖM 1.0

Un super jeu d'arcade !

FONT-CLERK

De l'ordre dans vos polices

ADRESSAGE 32 BITS

Mieux gérer votre mémoire

CE MOIS-CI DANS UNIVERS MAC :

Dans le numéro de février, ne manquez pas dans Univers Mac : le Guide 93 sur tout le matériel et les logiciels Macintosh. Bilan vérité : Omnis 7, gestionnaire de bases de données. Studio : 4 cartes graphiques accélérées. Perso : apprendre les langues dès l'école primaire ! Système : PC à Mac, échanges réussis. Direct Mac : savoir acheter,

UNIVERS MAC

ACHATS EN DIRECT
SÉLECTION DES PUBLICITÉS DE LA VPC-1

Mac

GUIDE 1993

14 synthèses thématiques
pour tout savoir sur
les logiciels ténors

CHRONO EN MAIN
4 CARTES VIDÉO
(VRAIMENT)
ACCELÉRATRICES

Un super jeu d'arcade !
Mémo gérer les polices avec l'omnis 7.0. De l'ordre dans vos polices avec Addressage.

BILAN VÉRITÉ
OMNIS 7
Clé de douze universelle

NOUVEAU
MACINTOSH CENTRIS : EXIT Ici, Ici ?
MACINTOSH PERFORMA CHEZ CONFO, DARTY, BOULANGER ET LES AUTRES

2H11 :

BEAT'EM'UP (CONSOLE)



Une victoire sans surprise pour le jeu de baston de Capcom, l'étonnement venant plutôt du score-fleuve, le meilleur score enregistré depuis la création des 4 d'Or. 91% de votes, c'est d'ailleurs à peine croyable. C'est Stéphane Bohl et Eve-Lise Deleuze de Bandaï qui viennent chercher le prix.

Street Fighter 2	91%
Time Fight	3%
Ninj' Gaiden	3%
Teenage Ninja Mutant Turtles	2%

2H14 :

SPORT (CONSOLE)

Team USA Basketball	27%
Speedball 2	24%
Super Soccer	24%
Kick Off	21%



Des scores très serrés qui voient la victoire de Team USA Basketball d'Electronic Arts, ce qui nous aura surpris, tout comme Mark Lewis, PDG d'Electronic Arts, qui ne comprend pas non plus ce résultat inattendu !

2H17 :

SIMULATION (CONSOLE)



Pilotwings	45%
Blazing Skies	25%
LMX Atrick Copter	25%
Stunt Talmi	7%

Encore une victoire aisée pour Nintendo, qui s'empare de ce prix où les nominés étaient il faut l'avouer peu nombreux. C'est à nouveau Stéphane Bohl et Eve-Lise Deleuze qui s'emparent du trophée. On assiste à un véritable duel entre Nintendo et Sega.

2H20 :

AVVENTURE / REFLEXION



Zelda 3	50%
Lemmings	29%
Populous	11%
The Immortal	10%

Et ce n'est qu'un début... Avec un vote sur deux pour Zelda 3 sur Super Nintendo, vous permettez à ces deux acolytes de Nintendo de venir chercher un nouveau prix, tout à fait mérité d'ailleurs.

2H24 :

EDITEUR

Capcom	40%
Sega	25%
Nintendo	20%
Electronic Arts	14%

Une des grosses surprises de la soirée. Capcom, avec Street Fighter 2, a réussi à être reconnu à un point tel que la compagnie écrase Sega et Nintendo. Aujourd'hui uniquement distribué par Bandai, le prix est donc une nouvelle fois remis à Eve-Lise Deleuze et Stéphane Bohl, qui repartiront décidément les mains pleines de trophées.

2H27 :



Neil Young de chez Virgin EMI et Stéphane Bohl



Voici le moment qui surprendra tout le monde, avec la remise de trois prix exceptionnels. Tout d'abord, pour le meilleur projet sur CDI, le jeu de Coktel Vision Inca est récompensé par un



TU AS LE CHOIX DES ARMES... CHOISIS MAINTENANT LE JOUR ET L'HEURE



LES AS DE 14-18

VAISSEAUX DE L'ESPACE

AVENTURES MÉDIÉVALES

A L'ABORDAGE

TORPILLES ET SOUS-MARINS

PLUS DE
70%

DE REDUCTION*
SUR L'HEURE DE CONNEXION,
PENDANT DEUX JOURS.

Rejoignez dès maintenant les meilleurs combattants sur 3615 WARGAME. Choisissez votre période de connexion en remplissant le bulletin-réponse ci-contre. Votre code d'accès vous sera rapidement envoyé. Cette offre est limitée dans le temps, ne perdez plus une seule seconde.

*Code du 36 15-T 36

Venez vous confronter sur 3615 WARGAME, découvrez un univers en plusieurs dimensions dans le temps et l'espace. A vous de jouer... et que le meilleur gagne ! ET, EN PLUS, GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX SUR 3615 WARGAME.

3615 WARGAME

BULLETIN-REPONSE

A retourner dès aujourd'hui à PRESSINVEST
14, rue Dussoubs - 75002 Paris

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Localité : _____

Téléphone : _____

Voici les deux journées consécutives pendant lesquelles je souhaite profiter de l'offre qui m'est proposée :

du _____ au _____ 1993

OUI Je souhaite profiter de votre offre exceptionnelle, et bénéficier de plus de 70 % de réduction sur l'heure de connexion, durant les 2 jours consécutifs de mon choix*. Voici mes coordonnées, afin que mon code d'accès me soit rapidement envoyé.

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31.05.93

* Cette offre est valable 1 jour de 15 jours, après réception de votre bulletin-réponse

trophée. La joie d'Emmanuelle Kreuz et de Yannick Chosse (Coktel) et de Mr Delarue (Philips) est à son comble. Pour le meilleur espoir sur CD Rom PC, ce sont Virgin Games et plus spécialement Trilobite qui l'emportent avec The Seventh Guest que l'on attend désespérément depuis plusieurs mois. Enfin, pour le meilleur espoir sur console, c'est Ocean qui l'emporte, avec un jeu qui met en scène un héros fort sympathique, un écurueil. Son nom actuel, Mr Nutz.



David Weller et Michael Sportouch, responsables de la soirée.

21H32 :

Voilà, la quatrième cérémonie des 4 d'Or se termine, dans la joie et la bonne humeur. Un dîner international sera servi à table aux quelques 600 invités de la soirée, après quoi tout le monde se retrouvera au Billy Bob's, un bar "ambiance western" pour une soirée plutôt arrosée (surtout du côté de nos amis anglais). Certains n'hésiteront



Eric Chahi, malgré son déguisement a été vu entrant dans le parc le



Vous le reconnaîtrez ? Eh, oui ! C'est Stéphane Lavaïsard ! Comme vous pourrez le voir, le lendemain des 4 d'Or, notre brave Big Chef était quelque peu étrange. Admirez-moi cette langue bien chaude !



Godfrey Lieng (Responsable Technique de GEN 4) et Véronique Perrin... enfin parmi, Loïc (Responsable du Club GEN4) très concentrés pendant la soirée. Deux créatures de rêves au service de votre magazine préféré !



d'ailleurs pas à continuer la soirée dans leurs chambres ou suites, où les fêtes très arrosées se poursuivront jusqu'à 5 heures du matin. C'est d'autant plus fort que le lendemain, il faut assurer, puisque la plupart des éditeurs passent avec nous leur journée dans le parc d'attraction... Mais à ce propos, ça vous dirait qu'on vous parle un peu plus en détail d'EuroDisney ? Oui ? Et bien ça



Ci-dessus, Stéphane enfin dans son état normal, c'est à dire en train de breiller ! A propos de Brekk, Thierry et sa femme se sont bien éclatés eux aussi sur l'attraction Big Thunder Mountain !



tombe bien, parce que nous vous préparons un dossier exclusif où vous découvrirez tous les secrets d'EuroDisney... et il y aura même des passeports pour EuroDisneyland à gagner. Alors, rendez-vous le mois prochain !



REVOLUTION SOFTWARE SOUS UN CIEL D'ACIER

Nous vous l'annoncions le mois dernier, Revolution Software, la compagnie anglaise à l'origine de l'excellent Lure Of The Temptress est en train de développer pour Virgin un nouveau jeu d'aventure futuriste. Il y a plus de deux ans de cela, Revolution Software, dépendant alors de Mirrorsoft, avait en effet présenté à la presse grand public sa nouvelle interface utilisateur, nommée Virtual Theatre. Ce système révolutionnaire, permettait en effet aux développeurs de créer un jeu d'aventure, dans un monde évoluant en temps réel, avec une histoire véritablement interactive.

IL ETAIT UNE FOIS LA REVOLUTION

Tout commence en 1990, avec trois personnalités importantes de la micro ludique. Charles Cecil, tout d'abord (cf pavé), mais aussi Tony Warriner, Directeur de la compagnie, qui possède dix bonnes années de services dans le monde des jeux sur micro. David Sykes, enfin, ingénieur système, qui ayant quitté une compagnie travaillant dans l'aéronautique, s'est lancé dans l'élaboration du système aujourd'hui connu sous le nom de Virtual Theatre. Rachetant une compagnie nommée

Turnvale Ltd, ces trois personnalités décidèrent de la renommer Revolution Software: un nom dynamique pour une société pleine d'idées. Fin 90, la toute jeune compagnie prit contact avec Mirrorsoft, qui décida de soutenir activement le projet Lure Of The Temptress. Le projet fut hélas retardé et arriva alors l'imprévisible, avec le dépôt de bilan soudain de Mirrorsoft. Suite à la mort de Robert Maxwell possédant la compagnie anglaise, Lure of The Temptress se retrouva alors dans une situation délicate. Quasiment fini, le produit ne pouvait plus être distribué

par Mirrorsoft. Virgin Games s'intéressa heureusement au produit et finalement le jeu, sortit au mois de juin 92 sous le label Virgin. Ce gros succès donna l'idée à Revolution d'améliorer son système et de produire un nouveau jeu d'aventure utilisant la nouvelle version de cette interface si conviviale: son nom, Virtual Theatre 2. Toujours désireux d'offrir au public des jeux d'aventures intéressants, et pas seulement une succession d'images superbes sans scénario solide (tels que les jeux d'aventure Sierra), Revolution a simplifié et amélioré son système de jeu.



Charles Cecil : Charles entra dans le monde de la micro en 1980. Il débuta en travaillant avec Artic Computing, qui jusqu'à 1985 resta très compétitive dans le milieu ludique. En 1986, US Gold contacta Charles pour qu'il occupe un poste de directeur du développement, pour finalement passer chez Activision pour un poste de chef de produit, nettement plus intéressant. C'est là que Charles commença à pousser le développement du système Virtual Theatre. Et puis, en 1990, ce fut la création de Revolution Software, avec des tonnes d'idées à la clef. Ayant rencontré le célèbre dessinateur Dave Gibbons alors qu'il était encore chez Activision, Charles convainc alors ce dernier de collaborer avec lui sur ce projet de jeu d'aventure style SF. Le résultat réjouit les deux partis, Revolution Software bénéficiant de l'expérience d'un des plus grands dessinateurs des années 80 et Dave Gibbons découvrant les possibilités offertes par les outils graphiques sur micro.



Charles Cecil et sa fille en visite à Paris



Interview Dave Gibbons

Génération 4 : Bonjour Dave, ravi de te rencontrer ! Comment es-tu venu à travailler sur un jeu micro ?

Dave Gibbons : Disons qu'il y a de cela quelques années, j'ai été contacté par plusieurs sociétés (Ocean, Activision...) qui m'ont prêté du matériel (Amiga) pour que je puisse découvrir les possibilités de dessins sur ordinateur. Je n'avais que très peu de temps pour mes loisirs, mes cela m'a permis cependant de m'initier aux possibilités graphiques des micros. C'est ma rencontre avec Charles Cocil qui m'a vraiment décidé. Alors qu'il travaillait encore pour Activision, il m'a contacté et lorsqu'il m'a présenté son projet pour un jeu nommé alors Underworld, alors qu'il était passé chez Mirrorsoft, je me suis dit que c'était l'occasion de me lancer dans le milieu des jeux micros.

Gen4 : Comment as-tu travaillé sur le produit ?

Dave : Dans un premier temps, j'ai eu accès aux informations sur le scripte du jeu, avec pour chaque écran de jeu quelques éléments de bases : nombres de sorties, nombres de plans pour les

personnages, précisions sur l'enchaînement des divers écrans... J'ai fourni à Revolution Software des rouges en noir et blancs des divers écrans qui m'étaient demandés, soit plus de 80 planches différentes. Après bien des consultations et de nombreuses modifications pour que les écrans correspondent aux désirs de chacun, j'ai donc pu fournir les dessins définitifs. Pour ce qui était des couleurs à utiliser, là encore, j'ai donné un certain nombre d'indications sur les palettes et les teintes qui conviendraient le mieux. Pour ce travail, nous avons abordé le sujet à la façon des Comics, utilisant les talents de Les Pace, un artiste graphique ayant travaillé sur les animations du film "Who Frame Roger Rabbit".

Revolution a ensuite fait scanner le dessin couleur ainsi obtenu sur Mac, en une image 24 bits (résolution d'environ 1000X1000) en 25 millions de couleurs, pour finalement repasser en 320X200 en 256 couleurs.

Gen4 : Cela n'a pas posé trop de problèmes ?

Dave : Si, car avec ce processus, nous

avons bien sûr perdu en définition et en couleurs, et il a fallu un gros travail de retouche de la part des graphistes de chez Revolution pour aboutir aux écrans du jeu. Il a fallu ensuite sur chaque écran, définir les zones d'ombres et les petites animations qui donnent aux écrans une profondeur et une présence si importante.



Gen4 : Qui s'est occupé des sprites des divers personnages ?

Dave : J'ai pas mal participé sur certains d'entre eux, notamment le héros que j'ai fait personnellement, mais ce sont surtout les artistes de Revolution qui s'en sont occupés. J'ai appris pas mal de choses durant la conception de ce produit et je pense que la prochaine fois, je pourrai voir plus rapidement ce qui est faisable ou non ! Je suis aussi intervenu sur quelques-uns des dialogues et sur l'histoire, mais j'ai préféré ne pas trop me mêler de cet aspect du jeu, les gens de Revolution étant à ce niveau plus professionnel et plus habitués à ce genre de produit.

Gen4 : J'ai pu voir la présentation, où l'on voit l'hélicoptère arriver en ville et s'écraser, Foster en profitant alors pour s'enfuir. C'est superbe, mais Charles m'a parlé d'un sérieux plus dans la boîte du jeu, qui serait de ton fait.

Qu'a-t-il voulu dire par là ?

Dave : Eh bien, il s'agit en fait d'une BD d'une huitaine de pages que je suis en train de faire spécialement pour le jeu. Ce Comics servira en fait de pré-introduction à l'aventure !



J'ai fini le scritpe et les rouges pour l'ensemble de la BD, il ne me reste plus qu'à m'atteler au boulot.

Gen4 : Que penses-tu des jeux sur micro et plus spécialement des graphismes ?



Ce rough et l'écran Amiga qui correspond vous feront rencontrer un des premiers individus qui pourront éventuellement vous aider.

Dave : Je suis tout d'abord extrêmement content du résultat des écrans de *Beneath A Steel Sky*, car le style des décors en particulier, fait vraiment penser à certaines BDs que j' affectionne. La plupart des jeux d'aventure possèdent en effet des graphismes peut-être très beaux du point de vue du joueur, mais que je



qualifierais pour la plupart de naïfs ! Les angles de vue et même la perspective dans les salles sont souvent peu réalistes. Pour les murs par exemple, il s'agit d'une succession de briques, bien symétriques, placées toujours de la même façon d'un écran sur l'autre. Avec "Sous un Ciel d'Acier", nous avons essayé de rendre chaque endroit réaliste. Pour les bâtiments par exemple, nous avons fait attention à ce que leurs extérieurs correspondent aux salles qu'ils contiennent.

Gen4 : Le support CD ne te semble-t-il pas très intéressant pour faire des BDs interactives dans les prochaines années ?

Dave : En effet, cela peut paraître au premier abord génial, mais il ne faut pas tomber dans le panneau. Il est tellement facile avec le CD de coller des tonnes

d'images digitalisées que certaines personnes risquent d'en abuser aux dépens de la créativité et donc de la qualité. Les gens sérieux qui sauront s'astreindre à se limiter et à ne pas partir dans toutes les directions, arriveront sûrement à faire de grandes choses.

Gen4 : Et quels sont très projets pour les mois à venir ?

Dave : J'avoue être très occupé en ce moment. Outre le jeu pour Revolution Software, je suis en train de préparer avec Frank Miller d'autres œuvres utilisant le personnage de Martha Washington, héroïne de Liberty, une BD qui a fait un carton depuis deux ans. J'ai aussi d'autres projets de Comics avec toujours Superman, Batman, mais aussi des Comics plus durs d'un genre proche de la saga *Batman Vs Predator*.

Gen4 : Et qu'en est-il du film *Watchmen* ?

Dave : Le film était en effet prévu depuis plusieurs mois, mais je ne suis pas trop les nombreux rebondissements qui entourent sa production !

Gen4 : Merci pour cet interview Dave, et à bientôt, avec peut-être une surprise spéciale pour Génération 4.

Dave : Au revoir Didier.



Pour descendre au niveau du dessous, vous devrez trouver une astuce avec le robot-manœuvre ! Les dialogues apparaissent cette fois en surimpression, comme dans les jeux Lucasfilm et non plus dans des fenêtres avec diverses options.



Dave Gibbons : Pas très connu au Royaume-Uni, ce personnage célèbre du milieu des Comics est considéré en France, en Allemagne et dans de nombreux autres pays comme un véritable génie. Sa passion pour le dessin ne fut longtemps qu'un simple hobby, mais ses capacités impressionnantes et ses talents de scénaristes firent que passé ses vingt ans, il se lança dans la BD. Les passionnés de Comics Américains connaissent déjà ce personnage, car il sillonne depuis une vingtaine d'années les milieux des Comics. Âgé de 43 ans, il a en effet participé à de nombreuses productions Marvel, DC Hero, Darkhorse, Stan Lee... Ses principaux héros ont été Batman et Superman, avec le plus souvent des histoires plus complexes que les habituels scénarios simplistes de ce genre de BD. Son esprit critique et son style agressif se sont véritablement révélés en 1987 avec une œuvre en six tomes nommés *Watchmen* (Les Gardiens dans sa version française). L'histoire se déroule dans un futur

assez sordide où les super-héros ne sont en fait que des êtres assujettis aux mêmes problèmes que les humains: amour, violence, jalousie, perfidie... Avec un scénario bien ficelé, le lecteur oscille entre des habituels clichés avec des héros aux pouvoirs incroyables et leur attitude, digne de monsieur tout le monde. Les angles de vues ainsi que certaines scènes donnent une incroyable impression de mouvement et de réalisme à cette œuvre géniale. Quelques temps après, en collaboration avec Frank Miller, Dave Gibbons produit *Liberty*, une saga mettant en avant une jeune femme noire, dans un monde futuriste violent et sordide. Là encore, c'est le gros succès, signe annonciateur d'un dessinateur en pleine maîtrise de son art.



Beneath a Steel Sky

Après s'être nommé *Underworld*, voici le nouveau nom du produit issu du système *Virtual Theatre II*. Ce jeu d'aventure sera entièrement traduit en français, et même le titre du jeu pourrait devenir "Sous Un Ciel d'Acier" ou quelque chose d'avoisinant! L'histoire se déroule dans le futur, dans un monde Cyberpunk où cinq énormes corporations possèdent les quelques rares restes d'une économie décadente! La cité où se passe l'histoire est dirigée par un super-ordinateur, LINC, qui joue

les Big Brother dans la ville. La version PC offrira des écrans nettement plus jolis, même si la version Amiga 1200 pourrait lui être équivalente. Quoiqu'il en soit, les quelques écrans en 32 couleurs sur Amiga que vous pouvez voir, montre bien que la présence de Dave Gibbons derrière l'équipe a produit un résultat fabuleux. Sur chaque écran, il y a en outre des tonnes de petites animations, qui rendent chaque minute de jeu vivante et passionnante. D'ici un ou



deux mois, nous vous fournirons une nouvelle présentation complète du jeu et nous attardons cette fois-ci sur le



système Virtual Theatre II et sur les nombreuses innovations. En attendant, profitez bien de ces quelques écrans qui laissent présager d'un produit plus que réussi!



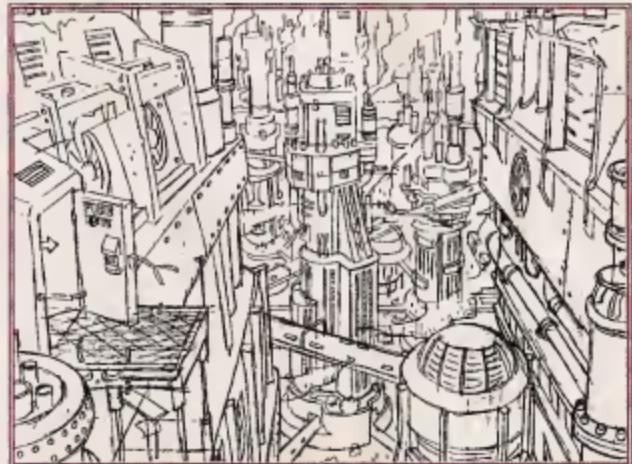
"Depuis son plus jeune âge, Robert Foster a toujours vécu dans la zone, les régions sauvages qui ne sont pas sous l'influence des unités d'assainissement écologique qui protègent les villes. Il vit au sein de la communauté des déshérités, ceux qui ne veulent pas être des citadins à la solde des diverses puissances industrielles. On lui a souvent parlé de la façon dont il a été secouru, plusieurs années auparavant. On lui raconta comment ses nouveaux amis virent un vaisseau approcher de la cité, puis s'écraser subitement. Les gens se précipitèrent sur la scène du drame,

mais la femme qui pilotait l'appareil était morte. Seul survivant, un bébé qui s'appelait Robert. Les gens de la zone l'appelèrent Foster et c'est ainsi que le jeune Robert Foster devint l'un des leurs. Dans ses déambulations dans les ruines de la zone, Foster trouva un droïde, qu'il reprogramma complètement et qu'il appela Joey. Ce compagnon ne put empêcher ce qui arriva en ce jour où commence l'aventure. Plusieurs vaisseaux en provenance de la cité approchent en effet et attaquent soudainement la 'tribu' de Foster.

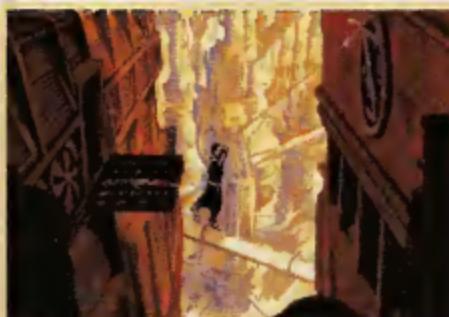
Très vite, les soldats le retrouvent et l'emmène de force dans un de leurs appareils. Foster a tout juste le temps de prendre la carte mère de Joey (sur laquelle est enregistré la personnalité de son droïde adorée).

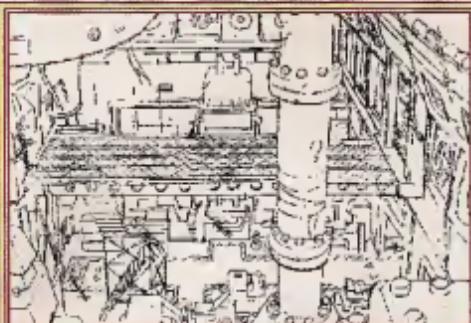
En arrivant sur la ville, l'appareil tombe en panne et c'est à nouveau le crash. Foster en profite pour s'enfuir et le voici, dans une ville étrangère, poursuivi par les sbires de l'ordinateur, sans savoir pourquoi il est recherché.

A vous de découvrir le pourquoi et le comment, dans cette aventure complètement dingue."



A partir de ce rough de Gibbons, le joueur aura droit à une scène de haute voltige que vous pouvez imaginer avec les écrans PC ci-dessous. En haut, à côté du dessin, vous avez le même écran sur Amiga. Impressionnant non ?





Voici donc la première salle dans laquelle vous pourrez déplacer votre héros. Votre seule façon de vous échapper est cette porte à droite, que vous pourrez ouvrir avec une tige métallique. Le rough sur la gauche a été respecté scrupuleusement par les graphistes. Assez souvent, vous deux plans pour les persos et donc deux tailles de sprites, le passage de l'une à l'autre se faisant en douceur.

Sur les traces de Charles Cecil

Nos espions sont très efficaces à Génération 4. Ainsi, en octobre 92, nos services de renseignements nous informent de l'arrivée imminente de Mr. Cecil en France. Pour passer inaperçu, ce dernier n'a pas hésité à atterrir à Beauvais et à rejoindre Paris par autocar. Mais que cache donc le patron de Revolution Software ? Il prétexte auprès de la douane française un voyage touristique, et il est d'ailleurs accompagné de sa femme et de son jeune bébé, Clara. A peine arrivé à Paris, nous le suivons discrètement jusqu'aux Q.G. de Virgin France, mais il



ne reste que quelques minutes et repart immédiatement. A un moment, j'en fini par croire qu'il nous a repéré, surtout qu'il s'engouffre dans le métro. Direction Place D'Italie. Il descend à Denfert-Rochereau, et s'avance rapidement vers un bâtiment plutôt étonnant... c'est l'entrée des catacombes. Voilà un fait bien



étonnant ! Nous suivons la famille Cecil alors qu'elle descend les escaliers jusqu'au point le plus profond des catacombes. Là, Charles commence à prendre de nombreuses photos des lieux. Nous nous glissons parmi un groupe de touristes, ce qui nous permet de prendre des photos des intéressés. C'est sûr, Charles Cecil nous prépare quelque chose... Mais de quoi s'agit-il ? Après l'avoir poursuivi à travers les catacombes, nous le retrouvons bientôt dans une librairie spécialisée dans les livres ésotériques. Là,

Charles achète plusieurs livres sur les templiers. Cette fois-ci, c'est sûr. Soit Charles Cecil est un fanaticat à la recherche du trésor des templiers, soit il travaille d'ores et déjà sur le troisième jeu d'aventure de Revolution Software. En poussant un peu plus notre enquête, nous avons finalement appris qu'effectivement, le prochain jeu d'aventure de Revolution serait une sorte d'Indiana Jones moderne, se déroulant dans Paris. Mais inutile de tout vous dévoiler maintenant, vous en saurez plus dans les mois à venir.



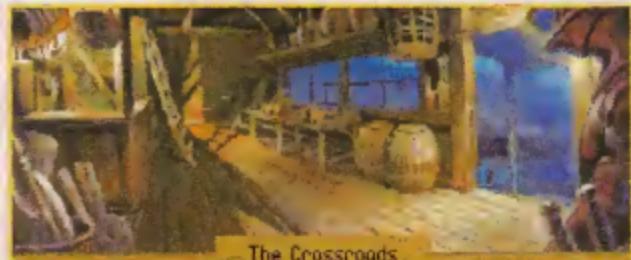
Betrayal at Krondor

Dynamix travaille depuis de nombreux mois sur un jeu de rôle, utilisant le monde imaginaire inventé par Raymond E. Feist. Ecrivain célèbre aux USA, ce spécialiste de l'heroïc-fantasy est à l'origine d'une des sagas les plus célèbres à l'heure actuelle: The Riftwar Saga. D'autres produits basés sur l'œuvre de R.E. Feist



sont d'ailleurs envisagés chez Dynamix ! Le monde de ces romans médiévaux-fantastiques s'appelle Midkemia, peuplé aussi bien de dragons, que de géants et de sorciers. Ce monde est sous l'emprise Tsurani, un peuple guerrier venant d'une autre planète, utilisant une mystérieuse "cassure spatiale" pour se téléporter sur Midkemia.

Toute l'aventure va se dérouler comme un roman, séparé en une dizaine de chapitres. Ceci ne signifie pas que l'aventure soit linéaire, bien au contraire, puisque les développeurs ont tout fait



The Crossroads

On reconnaît le graphisme de Dynamix, qui rappelle certains écrans de Heart Of China... Ici, la boutique du premier village où vous entrez !

pour laisser au joueur une grande impression de liberté. Vous allez en effet vous déplacer dans un paysage en 3D, mélange de polygones (montagnes, bâtiments...) et de bitmaps (arbres, personnages, objets...), rappelant

beaucoup la vue utilisée dans Drakken (Infogrames). Vous devrez bien sûr remplir quelques missions essentielles, mais il existe aussi des tonnes de petits scénarios inclus dans la trame générale du jeu. La réalisation graphique est de toute



beauté ! Il faut dire que les équipes de graphistes ont travaillé comme des brutes pour fournir les 2500 images digitalisées de personnages pour ce qui est des animations, plus de nombreuses peintures, digitalisées et retravaillées. Suivant vos déplacements, vous verrez objets et décors grossir ou diminuer, grâce à des algorithmes de zooms eux aussi au top niveau.

L'ambiance sonore ne sera pas oubliée, avec non seulement de superbes thèmes originaux pour accompagner certaines scènes, mais aussi de nombreux bruitages donnant au jeu une atmosphère prenante, et donc réussie.

L'interface de jeu reprend celle des jeux du même genre, avec cependant quelques



améliorations intéressantes. Les deux boutons de la souris servent soit à obtenir une description d'un élément du jeu, soit à l'utiliser. Des fenêtres graphiques s'ouvriront en outre pour certaines actions particulières: fouiller, inventaire, crocheter une serrure, acheter des affaires dans une échoppe... Et l'aventure allez-vous me demander ? Nous préférions ne pas trop la révéler pour l'instant car c'est sans aucun doute avec le scénario que le jeu se présente



Vous jouez le personnage d'Owny, quelque peu kidnappé par deux guerriers de passage qui ont bien besoin de vos talents de magicien pour accomplir leur mission. C'est ainsi que commence en tout cas le jeu, car l'une des forces de Betrayal At Krondor est de proposer un scénario très complet qui évoluera très rapidement au fur et à mesure des chapitres qui composent l'aventure.

vraiment comme un futur hit ! Sachez cependant que vous rencontrerez de nombreuses nouvelles créatures. Vous aurez aussi l'occasion de trouver plus de 150 objets: aussi bien des armes, que des objets magiques, potions, armures...



Betrayal At Krondor représente pour Dynamix un nouveau pas vers l'innovation, avec un jeu de rôle qui ne manquera pas de qualités. Une version française devrait être éditée quelques mois après la version originale !





Chez votre marchand de journaux

ST MAGAZINE

ET SA DISQUETTE GRATUITE

LA DISQUETTE DU MOIS :

LAMA

Llamatron en couleur par Jeff Winter

POV

Version simplifiée de Persistence Of Vision, un super logiciel de Ray Tracing

DBMASTER

Une base de données complète pour votre Atari, fournie avec un masque de saisie

CE MOIS-CI DANS ST MAGAZINE :

Dans le numéro de février, ne manquez pas dans ST Magazine : le dossier Musique, avec plus de 15 pages pour tout savoir sur la musique et le ST — Les meilleurs jeux du mois testés à fond : Super Cauldron, Dragon's Lair III, etc. — Les trucs et astuces — Comment programmer une mega démo — Initiation au Raytracing — etc.

ST MAGAZINE

DOSSIER MUSIQUE
Plus de 15 pages pour absolument tout savoir sur la musique et le ST

DEBUTANTS
Nos trucs et astuces

SPECIAL JEUX
Une pluie de news !

PROGRAMMATION
Assembleur & Démos

LAMA 1 **POV**

LAMA 1 : pov : un logiciel de rendu 3D en temps réel pour Atari ST

POV : un logiciel de rendu 3D en temps réel pour Atari ST

DISQUETTE 360 Kbytes

IMAGES DE SYNTHÈSE
Aperçus de l'éditeur

N 69 - FÉVRIER 93 - 32 F



Chuck Rock 2 : Son of Chuck



Qu'est-ce qui prend à tout le monde de "stariser" les bébés. Après Jordy, le groupe canadien les BB ou encore Baby Joe de Loriciel, voilà que Core Design donne le rôle du héros à un petit garçon répondant au doux nom de Chuck junior.



Pour ceux qui ne suivent pas les péripéties de la famille Rock, rappelons un peu les faits. Lors du premier volet,

Chuck Rock (alias Didier Latil) dût délivrer sa

bien-aimée des mains du tombeur qu'était Gary Gritter (alias Olivier Canou).

La suite de l'histoire ne fut qu'une série d'événements heureux: la fondation de sa compagnie de construction automobile qui marchait très bien, l'arrivée du bébé

(je ne sais pas encore qui c'est mais je vous tiendrai au courant) et bien sûr l'amour de sa merveilleuse femme (alias Véronique Latil). Bref, la vie était belle jusqu'au jour où notre riche Chuck Rock fut kidnappé par des acolytes de la Datstone (dirigée par la main de fer de Stéphane Lavoisard), constructeur concurrent. Voyant sa mère complètement effondrée, notre petit Chuck junior se lança au secours de son cher papa.

Comme lors du précédent épisode, l'humour est omniprésent dans ce jeu. Cela rappelle un peu le côté délirant des dessins animés de Tex Avery (regardez un peu les mimiques des personnages sur les photos). Graphiquement, Son of Chuck ressemble à son illustre ancêtre. On retrouve les décors préhistorico-modernes avec tout plein d'anachronismes. Les ennemis d'un

nombre certain pour pas dire d'un certain nombre possèdent leurs propres mimiques absurdement géniales comme par exemple le type se retrouvant à poil lorsque vous le frappez. Vous dirigez donc Chuck junior armé d'une massue aussi grande que lui. Avec celle-ci, il pourra cogner à tout va. A ce sujet, la panoplie des coups est assez complète. De plus, sa massue lui permet d'éviter certains monstres ou



pièges. Pour cela, il lui suffit de s'y percher. Par moments, certains éléments du décor peuvent être utiles comme ces énormes blocs de pierre ou encore des tremplins. On découvre aussi par moments qu'on peut avoir l'aide d'un



petit dino tout mignon. A travers cinq mondes répartis en sous-niveaux, Chuck Junior aura bien de choses à faire avant de retrouver son père. Comme à l'accoutumée, les boss de fin de niveau vous bloqueront le passage. Ceux-ci sont fort souvent impressionnant par leur taille et par leur animation. A ce propos, Son of Chuck bénéficie d'une animation excellente. Il vous suffit de regarder les planches. De plus, les scrollings sont fluides à souhait et surtout parallax



(c'est-à-dire sur plusieurs plans) ce qui donne un effet de profondeur très chouette. La version que j'ai pu voir ne possédait pas de bande sonore et pas encore tous les niveaux mais tout ce qui est présent laisse augurer d'un futur grand hit. Patience...



Comme vous pouvez le constater, les décors de Son Of Chuck sont plus variés, comme les habitudes de Bébé Chuck, qui soit dit en passant, à l'air bien plus intelligent que son pauvre père...



Ishar 2 : Messenger of Doom

Aux côtés des grands logiciels du genre, le jeu de rôle développé par Silmoril continue son ascension. Nous abordons aujourd'hui, après *Crystal of Arborea* et *Ishar*, le troisième épisode.

La terre de Kendoria, anciennement baptisée Arborea, vivait paisiblement au rythme des saisons depuis la chute des sbires du mal. La quête aidant, les êtres ont peu à peu abandonnés le métier des armes pour endosser ceux des lettres et des grandes idéologies. La cité d'Ishar, celle qui à fait l'orgueil d'Arborea, repose au centre d'un archipel composé de sept îles. Toutes



subissent l'influence culturelle de cette nouvelle Lutèce. Certaines, à l'instar de Zach's Island, tentent de leurs faire de l'ombre et attirent de nombreux visiteurs qui aiment à s'y montrer ou à y découvrir de nouvelles sensations. C'est

dans ce climat social radieux mais néanmoins fragile, que l'aventure d'Ishar débute.

Les aventuriers, de nouveaux personnages ou une équipe ayant affronté les épisodes précédents, sont



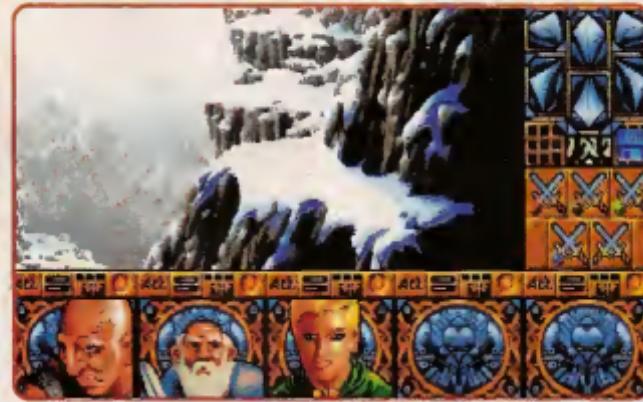
invités à retrouver un vieil ermite au plus profond de la forêt de Rhudast. Là, ils apprennent qu'une puissance obscure œuvre à conquérir le cœur des hommes du royaume. Le peuple, ne vivant plus que pour sa propre gloire semble incapable d'apprécier le danger. Le plan est d'autant plus subtil qu'il opère par l'intermédiaire d'une secte usant de narcotiques. Nul ne connaît son importance, nul n'en connaît le fondateur mais tous, y compris les membres de votre équipe peuvent être une victime. Afin de démanteler ce réseau, le joueur doit passer par la résurrection d'un puissant magicien. Pour ce faire, il faut réunir de nombreuses reliques disséminées aux quatre coins de l'archipel. Ce sera notamment l'occasion de découvrir des contrées étranges et insolites comme le



pays des "hommes-aigles" ou les sommets enneigés qui recèlent de nombreux pièges. La ville, quant à elle, est traitée de manière encore plus réaliste que dans les deux premiers épisodes. La cité principale possède, ses tavernes, ses échoppes, ses marchands d'animaux, sa banque, un night-club (?), une prison, un temple, une bibliothèque,



Du papier à l'écran il n'y a qu'un pas que les graphistes de Silmaris franchissent allègrement. Jugez du résultat. Marie, notre brave maquettiste est aux anges.



Au loin, les chaînes montagneuses sont baignées dans la brume. C'est absolument sublime. Il faut néanmoins faire attention au vertige.

un palais sans oublier des donjons soigneusement dissimulés. Il y a vraiment de quoi visiter! Depuis l'har, beaucoup de choses ont changé. A commencer par les décors qui sont tout simplement somptueux. Les paysages extérieurs bénéficient d'un cachet très réaliste avec un effet de profondeur de champ bien travaillé. Les scènes de montagne placent par exemple les héros sur une corniche au dessus d'un paysage qui se perd dans les brumes. Les sols explorés sortent eux aussi de l'ordinaire avec des éléments



peu conformes à ceux que nous avons l'habitude de voir. Le résultat est fantastique. A la limite nous en aurions le vertige ! La gestion du jour et de la nuit accroît encore la beauté des lieux. Sur la carte générale, un curseur marque enfin la position de l'équipe ce qui



évitera de longues progressions aux jalons qui se terminaient bien souvent par une perte de temps inutile. Dans le même ordre d'idée, il ne faut plus débourser de pièces d'or pour sauvegarder les parties. Idem pour les stages de compétences qui donnaient lieu à un " tirage de réussite " aléatoire. Pour les combats, les icônes d'attaque ont été regroupées dans un même coin. Toujours pour les adeptes du " jeu fin ", le braquage d'une banque a été rendu possible... à vos risques et périls.

Mais le domaine où Ishar 2 a le plus évolué est celui de la psychologie des personnages, entendez par là des réactions et des actions fidèles à celles que vous pourriez éprouver et entreprendre face à un dragon ou à la découverte d'un trésor. Cet élément prend toute son envergure avec le scénario du jeu. Il faut se méfier de tout



Si vos personnages parviennent à surmonter les pièges de la montagne, ils devront encore se battre contre de véritables forces de la nature.

et de tous, et plus particulièrement si vous désirez engager un nouveau champion dans l'équipe. Les assassinats, les trahisons, les fuites dans la nuit, les refus d'obéissances et les mauvais renseignements sont de la partie. Il faut donc beaucoup de patience et de finesse d'esprit pour avancer dans le jeu

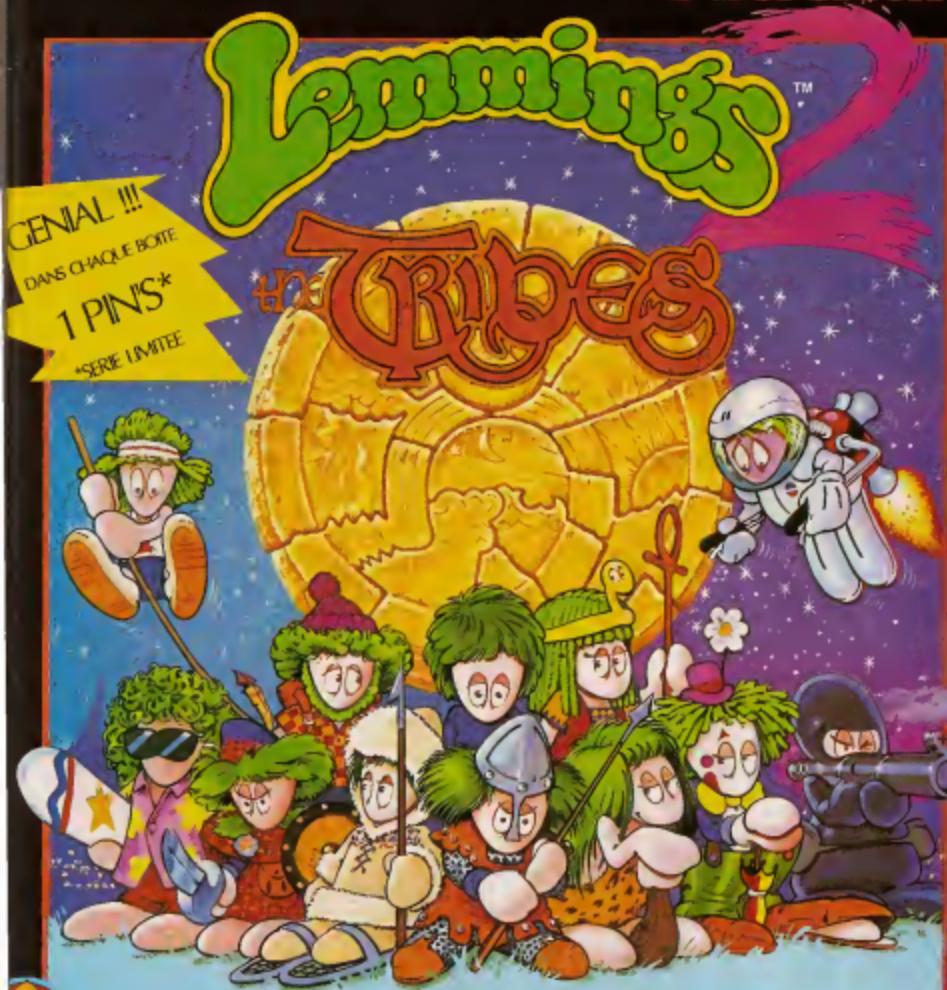
d'autant que le monde exploré occupe une surface trois fois plus étendue que celle présentée par Ishar.

Ishar 2 est annoncé pour le mois d'avril sur les supports PC, Amiga et Atari ST. Des versions Falcon, Amiga 1200 et Mac couleurs suivront.



RETRouvez, DANS TOUS LES MAGASINS

Auchan



ILS SONT DE RETOUR !!!

UNE SEULE MISSION, LES SAUVER. UN SEUL ORDRE, LES AIDER.

SURFEURS, LANCEURS DE BOULES DE NEIGE, CHARMEURS DE SERPENTS,... ET MEME RAPPEURS. ILS SONT VRAIMENT FANTASTIQUES

- Disponible sur ATARI ST / AMIGA et PC.



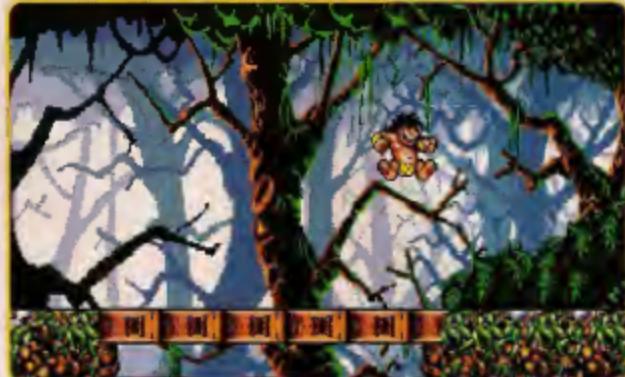
PRESENTÉE UNE PRODUCTION



VERSION DEMO VGA

PREHISTORIK 2

Après l'excellent Super Cauldron, Titus nous offre ce mois-ci la suite de Prehistorik, au titre super original de PREHISTORIK 2. Le jeu se compose de près de dix niveaux différents dans lesquels vous ferez progresser votre personnage, un homme préhistorique,



vêtu de peaux de bêtes qui n'est pas sans rappeler une personne de la rédaction un soir de beuverie que j'aurai la décence de ne pas nommer. Vous traverserez, lors des pérégrinations du héros, différents mondes, forts beaux au demeurant, allant des cavernes rocheuses aux territoires gelés en passant par les territoires arboricoles

Comme vous pouvez le voir, les décors sont vraiment superbes. Votre héros n'est pas sans nous rappeler la démarche féline de Stéphane certains nuits de pleines lunes.

des tribus ennemis. Le style de dessin est assez sympa, et n'est pas sans rappeler les BDs rigolotes de certains jeux du même type (Joe & Mac pour ne pas le nommer). Vous verrez ainsi les dinosaures ouvrir des yeux ronds

lorsque vous leur abatrez sauvagement votre masse sur la tête, les perroquets hurler... Bref de petites animations sympathiques qui ne gâchent rien. Le



nombre d'armes, d'objets et de bonus cachés est impressionnant. Par exemple, à peine commencé le jeu, le premier coup de masse que vous donnerez fera sortir des bonus aussi divers que variés allant du gâteau à la crème en passant par les barres de chocolat, j'en passe et des meilleures. En ce qui concerne la réalisation technique, là aussi, c'est très correcte. Le jeu est doté d'un scrolling différentiel sur deux plans (avec un plan



fixe) qui sans être complètement fluide (entendez par là que votre personnage n'est pas toujours au centre de l'écran) est de bonne qualité. La version de la Preview que nous avons reçue ne



possédait malheureusement pas de son, ce qui ne facilite pas vraiment la prise de position en ce domaine. En ce qui concerne la jouabilité, Prehistoric 2 semble assez simple. En effet, vous



Lorsque votre personnage est touché, il saute en l'air, le regard halluciné, histoire de bien nous faire comprendre que vous êtes sur Alzéen ! Ces petits perroquets sont plus dangereux qu'il n'y paraît !

disposez de trois fois trois vies, et de plus, une fois la fin d'un niveau atteinte, un code vous est communiqué ce qui permet de reprendre la partie au début du dernier niveau auquel vous êtes

parvenu. Nous attendons la version définitive qui sera probablement un peu modifiée, pour vous donner des renseignements plus précis sur ce jeu qui s'annonce prometteur.



ALICE

Synergy - Musée d'Art Contemporain Intéractif - Testé sur CD Rom MAC

Toujours en provenance directe du Japon, voici un nouveau produit CD Macintosh qui montre une fois de plus que les développeurs proposent sur cette plate-forme, des produits aussi originaux que surprenant. Vous allez avec ce "jeu", vous déplacer dans diverses salles remplies d'œuvres originales d'un célèbre artiste Japonais. En cliquant sur certains objets et sur certains éléments des tableaux, vous déclencherez diverses



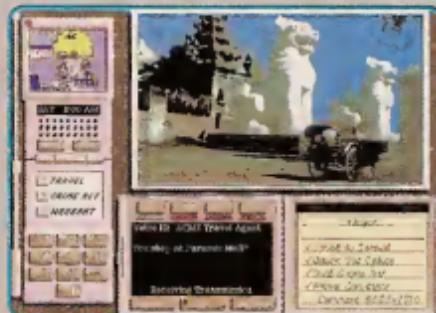
animations qui pourront éventuellement vous révéler de nouveaux endroits et de nouvelles œuvres. A vous de choisir le bon chemin ! Attention cependant, car le style des peintures proposées pourra choquer les plus jeunes, avec assez souvent de jeunes filles dans des positions et

CARMEN SAN DIEGO DELUXE

Brodebeud - Jeu d'aventure éducatif - Testé sur CD Rom PC

Cette série d'enquêtes policières bénéficie d'une superbe adaptation sur support laser, avec non seulement des voix digitalisées pour tous les dialogues, ce qui est déjà un énorme plus, mais surtout avec des tonnes d'images digitalisées pour tout les endroits

intéressants dans le monde entier. Des pyramides aztèques, à celles Egyptiennes, en passant par les temples Hindouistes et les grandes métropoles. Vous devez à chaque fois retrouver l'auteur d'un vol, grâce à divers indices que vous obtenez en interrogeant les gens que vous rencontrez à chaque endroit. Il vaut mieux pas mal maîtriser l'Anglais, ou plutôt l'Américain devrais-je dire, car même si les phrases apparaissent en plus des voix pour permettre à tout le monde de suivre, les anglophobes risquent de ne rien comprendre. Un produit agréable, prenant et intéressant, qui vous permettra de faire le tour du monde sans bouger de votre chaise !



Intérêt : 82%



des tenues plus qu'osées ! En plus des animations, le "joueur" aura droit à quelques digitalisations agréables. Assez surprenant, ce produit recèle tout de même quelques "toiles" intéressantes, pour la plupart basées sur l'œuvre de Lewis Carroll, "Alice au pays des merveilles" et plonge surtout le joueur dans une atmosphère assez étrange qui au bout d'un certain temps devient plutôt agréable.

Intérêt : 63%



NOUVEAU

Découvrez
le 25 mars,
le nouveau
magazine PC
qui répondra
désormais
à toutes vos
questions

25 F

25 F NOUVEAU MAGAZINE N° 1 - AVRIL 1993

PC PRATIQUE

200 pages pour apprendre utiliser votre PC

- Excel : Les 5 macros à dérouler, les 1000 formules
- Word : Pour expliquer au mieux le plan et les feuilles de style.
- Comment sauvegarder ses données en toute sécurité.

25 F GÉNÉRATION PC

Le magazine du PC en action

COMPRENDRE

20 bonnes raisons pour passer au 486

TRANSFORMEZ VOTRE PC EN FAX

Moins cher, plus performant !

Option Jet d'encre

Économie, qualité, vitesse. Faites votre choix entre trois best-sellers du marché.

- Epson • Hewlett-Packard • Canon

ACHATS EN DIRECT

Objet : ne jetez surtout pas votre vieux PC !

Impressionner laissé à moins de 7000 F : ce qu'il faut savoir !

TEST

DESERT STORM

Compton's Newmedia - flase de données + jeu de stratégie - Testé sur CD Rom PC



La Guerre Du Golfe n'en finit pas de faire parler d'elle et le spécialiste de bases de données sur CD, j'ai nommé

Compton's Newmedia s'en est donné à cœur joie pour mettre sur ce produit des tonnes d'images, de textes et aussi de sons en rapport avec le déroulement des opérations durant

cet affrontement. Écouter les tirs de la DCA ou le bruit d'un A10 Tank Killer semble plutôt idiot, mais les passionnés d'histoire trouveront sûrement Desert Storm intéressant. Le wargame fourni avec la base de données est lui totalement limité et donc inintéressant pour les fans du genre. Un produit assez complet qui possède des outils de recherche d'informations performants.



INTERET : 53%



THE MADNESS OF ROLAND

Hyperbole Studio - Conte interactif - Testé sur CD Rom Macintosh.

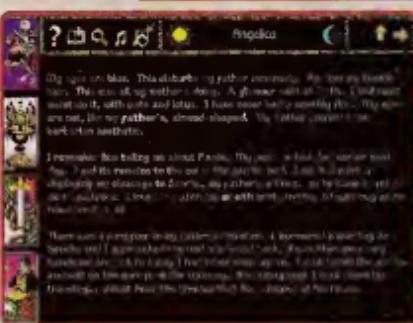


Hyperbole nous offre une superbe histoire avec *The Madness Of Roland*, un livre interactif qui enchantera petits et grands. Pourquoi interactif ? Car vous pourrez lire et écouter ce livre à travers onze personnages. Vous avez bien lu le verbe : écouter ! Chaque personnage a sa propre voix et ses bruitages personnels. De

même vous aurez, par chapitre, accès à des scènes graphiques qui illustrent le texte. En fin de compte vous n'avez pas un livre, mais une car tous les personnages ont leur propre version des faits et vous raconteront l'histoire de leur point de vue. Relaxez-vous donc et laissez la parole à Charlemagne, Roland, Angelico (princesse de calvaire la blanche), Mandrigo (grand chef sarasin), Durendal (fidèle épée de Roland), et bien d'autres... Et comme vous avez accès à n'importe quelle partie du livre

à tous moments, ne résistez pas à l'envie de sauter des chapitres. Dernier détail un peu gênant, le livre est en anglais...

INTERET : 75%





SPACE QUEST

Sierra en Line - Jeu d'aventure en anglais - Disponible sur CD Rom, PC et Amiga.

© 1992 Sierra On-Line Inc.



La compagnie américaine continue à soutenir au maximum le marché CD, avec une nouvelle adaptation d'un de ses jeux phares de ces deux dernières années: Space Quest 4. Roger Wilco, le baladeur intergalactique se retrouve plongé dans une aventure délirante, poursuivi par la police des suites et par un mystérieux Terminator ! Toujours aussi drôle et



amusant, ce nouvel épisode offre avec le support laser des tonnes de voix digitalisées, que cela soit pour les dialogues, mais aussi pour décrire un objet lorsque vous l'examiner ou encore pour vous raconter ce qui se passe lorsque vous faites une action.



particulière. Le joueur peut alors se concentrer pleinement sur la qualité visuelle, plongé qu'il est dans un environnement audio incroyable. Les voix utilisées sont excellentes, mais il est vraiment dommage que seule la version américaine soit disponible, car les pauvres petits français que nous sommes risquent de ne pas tout comprendre à l'aventure de notre bon Roger.

D.L.



80%	GRAPHISME SON ANIMATION DUREE DE VIE	16/20 18/20 13/20 14/20
------------	---	----------------------------------

PSYGNOSSE

Le film de Francis Ford Coppola, sorti sur les écrans français depuis le 13 janvier 1993, fut à n'en pas douter le principal événement cinématographique de ce début d'année. Nous avons consacré à ce magnifique film un dossier ultra-complet il y a deux mois de cela, suite à un dossier sur la compagnie

Psygnosis ou mois de Novembre, détenteur de la licence du film. Un deuxième voyage s'imposait donc pour pouvoir vous présenter de façon complète, le jeu, développé sur diverses plate-formes CD. Pour bien commencer, un entretien assez complet avec Ian Grieve, le chef du produit, semblait tout indiqué pour se mettre en jambes. Ensuite, avec la présentation du jeu, ce fut un véritable coup de massue pour notre envoyé pas du tout spécial: Didier La Foulne.

Gen4 : Salut Ian. Ouh, bonjour les bureaux ! En tout cas, on ne peut pas dire que vous manquez de place.

Ian Grieve : Bonjour Didier. Oui, nous avons la chance de travailler dans des locaux vraiment chouettes, avec surtout du matériel à la pointe du progrès. Nous avons en fait du ouvrir de nouveaux bureaux dans le bâtiment d'en face, notre personnel étant de plus en plus nombreux.

Gen4 : Justement, à propos de matériel, peux-tu me dire ce que vous



avez utilisé pour la création de Dracula ?

Ian : Comme tu le sais déjà, nous

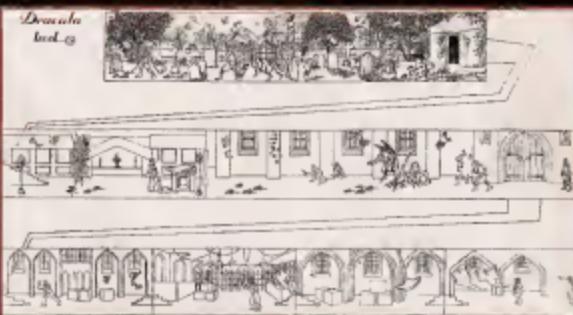
avons à notre disposition un bon nombre de stations Silicon Graphics. Ces machines nous permettent de développer diverses animations, sprites et écrans statiques, que nous pouvons alors transcrire sur à peu près n'importe quel type de support laser. Les images 24 bits issues des Silicon deviennent, suivant le support des images en 16, 32 voire 256 couleurs sur PC, FM Town et Amiga 1200. Nous avons en outre divers outils pour ce qui est incrustation vidéo.

Dracula
Tool-03



Gen4 : Quels seront au final les différentes versions de Dracula qui sortiront ?

Ian : Dans un premier temps, nous sommes en train de finaliser la version Mega CD. Elle est prévue pour la fin



Toute une partie d'un niveau est ici décortiquée sous vos yeux. Décors et types d'ennemis, suivis d'une description texte pour que les graphistes aient une bonne idée de l'ambiance requise.

juin. Ensuite, suivront les versions CD Amiga et CD ROM PC, qui sortiront d'ici la fin d'année si tout va bien. Le problème avec ce genre de produit, est qu'il demande un énorme travail et les retards sont donc relativement courants. Nous possédons cependant désormais une bonne maîtrise des développements CD et je pense pouvoir affirmer que sur ce plan, nous sommes parmi des deux ou trois compagnies les plus avancées !

Gene : La version Mega CD est celle qui tu m'as le plus montré et j'avoue avoir été complètement surpris, de nombreux changements ayant été opérés depuis le CES de Las Vegas.

Ian : La version avec laquelle tu as pu jouer a en effet bénéficié de nombreuses améliorations. Nous avons tout d'abord trouvé un moyen d'utiliser le Full Motion Video en plein écran, chose apparemment impossible suivant les spécifications techniques de la machine ! Nous avons pu ainsi inclure un peu plus de 13 minutes du jeu sur le CD. Nous n'avions malheureusement l'autorisation de n'utiliser que les scènes mettant en scène Hokkar et la Comte Dracula (respectivement Keanu Reeves et Gary Oldman), ce qui soit dit en passant, est largement suffisant pour agrémenter le jeu de passages superbes. Nous avons aussi profité de notre droit d'utiliser des musiques du film pour inclure sur le CD quelques uns des passages les plus marquants du film. À l'image de l'œuvre sur grand écran, la version CD sera aussi une grosse production.

Gene : Le plus gros changement semble venir des personnages et surtout de leur animation.

Ian : Nous avons complètement refait les animations des personnages. Trois membres de l'équipe et trois techniciens ont passé une semaine entière à filmer divers mouvements, habillés avec divers costumes, sur un fond bleu. Nous avons ensuite incorporé les divers individus en mouvement dans les décors faits entièrement sur Silicon, grâce à des techniques d'incrustation vidéo dont nous nous passions depuis la maîtrise. Nous avons passé plus d'une journée pour nettoyer et offrir les "sprites" ainsi obtenus. Les mouvements obtenus sont d'une fluidité et d'un réalisme qui en surprendront plus d'un.

Gene : Et toi, depuis combien de temps travailles-tu sur ce projet ?

Ian : Cela fait maintenant un peu plus de 18 mois que je travaille pour Psygnosis. Possédant un diplôme d'informaticien, je travaillais pour une compagnie située dans le même bâtiment. J'avais plusieurs rencontré des gens de cette compagnie si célèbre pour les créateurs de jeux micros. Lorsque Psygnosis m'a proposé de travailler dans ce monde féérique qu'est l'univers

LUCKY*



• Chance

UNLUCKY*



• Pas de chance

ludiques, je n'ai pas hésité une seconde. Passionné par le cinéma depuis de nombreuses années, je me suis rapidement retrouvé dans le service des licences de films. J'ai eu ainsi l'opportunité de visiter les studios Carlo et plus récemment ceux de la Columbia. Nous avons d'ailleurs bénéficié d'une collaboration extraordinaire de la part de la Columbia, qui nous a fourni tout l'aide nécessaire. Pour moi, travailler sur l'adaptation CD d'un film de F.F. Coppola ressemble à un véritable rêve. Nous sommes sur deux autres licences de films, mais nous espérons surtout pour nos prochaines licences avoir la possibilité d'utiliser, par exemple, les

possesseurs de micros et de consoles ! Nous avons dans un premier temps un jeu sur Megadrive, qui lui ressemblera plus aux jeux du style arcade/aventure, avec de l'action à gogo. Psygnosis a en effet toujours essayé de supporter un maximum de machines et nous allons continuer. Sur Amiga et PC aussi, sont prévus pour la fin d'année des jeux plus spécialement dédiés aux jeux micros, mélange de jeu de plate-formes et de Beat'em Up.

lui aussi une déception de par son retard. En fait, on va se retrouver en début 94 avec une dizaine de standards CD et seuls les meilleurs survivront. Nous avons heureusement un système et une technologie suffisamment avancés pour nous permettre de nous adapter facilement à tout nouveau changement. Psygnosis est un des leaders dans les jeux micros ludiques et nous pensons bien devenir LE leader dans le milieu ludique CD.

Gen4 : Pour les prochains projets, comment voles-tu l'avenir ?

Ian : Nous devons dans un premier temps finir les différentes versions de Dracula. Pour la suite, il faudra un peu attendre. Nous commençons à nous

Gen4 : Quels sont les produits CD qui sont en développement (Microcosm, Dracula) et des démos que vous avez présentées (Planet Side, Star Trek, Blade Runner...), nous n'en doutons pas ! Donnez chance et à bientôt pour un test de ces préviews.

Ian : Merci de la visite. Et à bientôt, pour de nouvelles surprises Mods In Psygnosis.

DRACULA CD : LE JEU

Nous allons vous présenter le jeu en deux parties. Dans un premier temps, nous allons plutôt nous attarder sur l'élaboration du produit, avec les méthodes utilisées. Le mois prochain, vous aurez droit à une cycloramic de nouveaux écrans et à une présentation complète de plusieurs des niveaux !

Dracula peut être considéré comme le premier véritable jeu d'arcade sur CD Rom ! Tout a commencé il y a plus d'un an, avec l'élaboration de nombreux rouges représentant le "story board" du jeu. L'idée était de reprendre globalement le déroulement du film pour ce qui était des lieux et des décors, tout en y incorporant des tonnes d'éléments



scènes qui ont été filmées mais enlevées du montage final. C'est Sony qui nous proposa de se lancer sur le développement de ce produit en janvier 92, et depuis, ce sont environ 25 personnes qui ont travaillé dessus. Même si nous utilisons du matériel très compétitif, il ne faut pas oublier que c'est surtout le génie des artistes et des programmeurs qui donne un bon jeu et pas seulement les outils qu'ils utilisent.

Gen4 : Et sinon, vous avez d'autres jeux basés sur le film Dracula de prévus ? Ian : Bien sûr. Nous n'oublions pas les

interviews ou CD, mais nous attendons que le Full Motion Video soit disponible pour nous prononcer. Pour le CDTV et le CD Rom Amiga surtout, nous continuons à le supporter, mais nous comptons beaucoup sur l'Amiga 1200 pour relancer le potentiel des Amigas. Pour ce qui est du Falcon, là encore nous essayons de suivre, mais les retards successifs sont inquiétants. Le Mega CD et le CD Rom PC, et dans une moindre mesure Mac, constituent pour l'instant nos fers de lance. Le 3DO semble être à l'heure actuelle la machine la plus prometteuse. Le CD Rom Nintendo est





originaux pour faire de ce produit une véritable merveille, à l'images de l'œuvre de F.F. Coppola. Psygnosis avait la possibilité de rajouter pas mal de nouveaux monstres pour rendre l'aktion encore plus violente et les développeurs ne s'en sont pas privés avec toutes une panoplie d'originaux, de rats, de fantômes, de zombies...

Pour chaque niveau, l'ensemble du déroulement a donc tout d'abord été mis sur papier, avec une description détaillée de l'intervention de chaque piège ou monstre. La deuxième phase a été constituée par l'élaboration des fonds, sur lesquels les personnages se déplacent. Grâce aux stations Silicon Graphics, les graphistes de chez Psygnosis ont pu assez rapidement élaborer les différents écrans, demandant en moyenne une journée de travail par salle et par lieu ! Pour

les personnages principaux (Harker, Dracula...), il a fallu filmer de vraies personnes, les digitaliser, puis retravailler les "sprites" ainsi obtenus pour finalement arriver des animations complètes. Les pièges sont eux aussi superbes, avec des trappes, mais aussi des horribles péantes qui surgissent du plafond et bien d'autres mauvaises surprises. Pour encore mieux être plongé dans l'ambiance envoûtante si caractéristique accompagnée par toute œuvre mettant en scène le Prince Des Morts Vivants, vous aurez le plaisir de retrouver 13 minutes du film, séparées en plusieurs séquences punctuant certains événements importants du jeu. Sur Mega CD, le résultat est déjà très sympa, alors je préfère ne même pas vous décrire la version MPC, c'est du délire !



amie
LE PRO.

AMIGA

AMIGA 600	1890 F
AMIGA 600 + 80 Mo	3990 F
AMIGA 600 + 80/80 Mo	4390 F
AMIGA 1200	3390 F
AMIGA 1200 + 80 Mo	5490 F
AMIGA 1200 + 80/80 Mo	5890 F

LECTEURS 3" 1/2

EXTERNE A500	550 F
INTERNE A500	500 F

INTÉGRÉ A2000

550 F

PERIPHERIQUES

SCANNER	130 F ALIMENTATION	450 F
SCANNER	1290 F CHANGER KODAKSTAR	390 F

EXTENSION

A500	A2000
512 K sans horloge	250 F
512 K avec horloge	300 F
2 Mo est à 6 Mo	1300 F
4 Mo est à 6 Mo	1900 F
6 Mo est à 6 Mo	3100 F

A600	A2000
1 Mo sans horloge	400 F
1 Mo avec horloge	490 F

PROMOTION

CARTE MEMOIRE PMCA 2 Mo	900 F
CARTE MEMOIRE PMCA 4 Mo	1390 F

DISQUE DUR

A500 et +	A2000	A1200
85 Mo	2990 F	85 Mo 2790 F
127 Mo	3490 F	127 Mo 3490 F

DISQUETTES 3" 1/2

80/90 (par 100)	3,50 F	80 (par 100)	6,50 F
-----------------	--------	--------------	--------

ATARI

1040 STE	2790 F	Extension STE 2 Mo	1000 F
MEGA STE 2 Mo	3990 F	Extension STE 4 Mo	1600 F
Ext 512 K STE	250 F	Scoris	130 F
Ext 2 Mo STE	550 F	Scanner	1290 F
Lecteur Externe	560 F	Disque dur 50 Mo	3650 F
Extension STE 512 K	480 F	Disque dur 100 Mo	5250 F

CONSOLES

MEGA DRIVE	GAME GEAR
SUPER NINTENDO	GAME BOY

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA 600/1200 OU CDTV AMIGA VOUS SACHEZ VOIRE AMIGA 500 AU MEILLEUR PRIX

Boutique AMIE LE PRO 11, Bd Voltaire 75011 PARIS

Tél. : (1) 43.57.48.20

**A RETOURNER A : AMIE 11, Bd Voltaire 75011 PARIS
ROM
ADRESSE**

**VILLE : _____
CODE POSTAL : _____ TEL : _____
MON CREDITAUTEUR : _____
(Gros plan pour toute LTC, les préférences ne sont pas obligatoires.)**

DESIGNATION QUANT. PRIX MONTANT

FAIS D'ENVOI

POSTE DE TRANSPORTEUR 100 F Par colis C RUE TOTAL

Q CHEQUE Q CDP Q CARTE BLEUE L L DATE D'EXP.

DATÉ : _____ SIGNATURE : _____

Même s'il est prévu sur MPC, CDTV et Mega CD pour la deuxième moitié de l'année 93, voire début 94,

nous avons pu voir tous les niveaux de la version FM Town, à quelques semaines de son aboutissement. Cette machine, un PC autour duquel ont été greffé divers matériels hardware pour améliorer ses capacités pour ce qui est scrolling, rotation... n'est en effet pas disponible pour l'instant en Europe mais au Japon et aux USA. Armé d'un lecteur de CD ROM intégré, elle représente une excellente machine de jeux et quel

plus bel exemple nous nous pu trouver que ce produit incroyable qu'est Microcosm. Dans ce "Voyage Fantastique" version CD, le joueur se balade dans le corps du président des Etats-unis. Vous n'êtes pas un virus, mais bel et bien un humain, pilotant divers vaisseaux, la technologie de cette époque

MICROCOSM

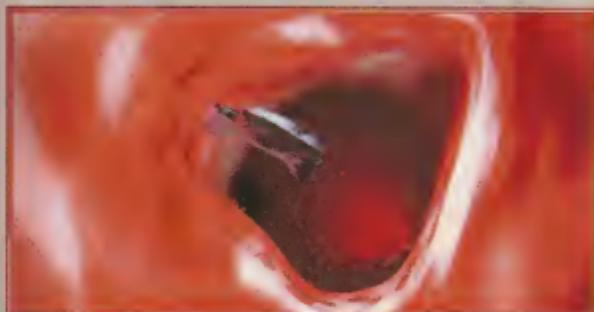


permettant une minioturisation extrême de votre appareil et de vous même ! Une puissance ennemie a en effet réussi à envoyer dans le corps du Président une sonde, qui une fois greffée sur son cerveau, lui permettrait de



contrôler les faits et gestes de ce dernier.

Ayant découvert la vérité, vous voici propulsé dans diverses sections du corps du chef du gouvernement, avec pour seule mission d'intercepter cette moudile sonde. Malheureusement pour vous, votre tentative ne passe pas inaperçue et de nombreux autres appareils, missiles et mines ennemis sont lancés à votre poursuite.

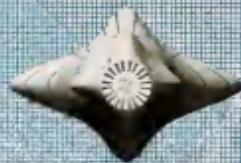




Vue Avant : La bulle de Plexiglass dans laquelle vous verrez le pilote. La forme en étoile permet à l'engin de se faufiler dans les divers vaisseaux sanguins.



Vue Du Dessus : Là, on reconnait le style d'un vaisseau futuriste propre à tout film de SF. Les ailerons permettent de stabiliser l'appareil dans les courants sanguins!



Vue Arrière : On voit très bien le réacteur qui servira à propulser le vaisseau dans le corps humain. La plupart du temps cependant, vous ne diriez que les bras!



Vue De Côte : La forme oblongue de cet appareil ne conviendra pas cependant à toutes les zones. Il faudra de temps en temps changer d'appareil, voire mettre un scaphandre.

A travers six niveaux complètement différents, vous allez devoir éliminer les ennemis, mais aussi vous protéger des défenses immunitaires propres au corps

humains. Vous allez en outre être amené à effectuer diverses opérations de "nettoyage bactériologique", divers virus et cellules mutantes devant être neutralisés. Même si la plupart des phases ressemblent à divers

types de "shoot them up", la réalisation suffit amplement à rendre le tout complètement novateur ! Tout au long du jeu, vous aurez en outre de multiples scènes cinématiques merveilleuses, dont nous vous

proposons ici quelques éléments, histoire de



bavoir un peu. Il est encore trop tôt pour vous faire une présentation complète du jeu, mais ne vous inquiétez pas, dès que nous pourrons obtenir des éléments sur les versions CDTV, MPC et Mega CD, nous ferons un dossier complet sur ce produit incroyable.



SUPER CONCOURS DUNE II™

1^{er} prix :

Un lecteur CD-Rom Philips avec Dune CD-Rom

2^{ème} au 5^{ème} prix :

Un Dune CD-Rom

6^{ème} au 25^{ème} prix :

Un Tee-Shirt Virgin Games



Pour participer au super concours Dune II, trouvez vite les réponses aux trois questions suivantes :

1) Le jeu Dune II a été développé par :

- a) Westwood Studios
- b) Amazing Studios
- c) Revolution Software

2) Le jeu Dune II se déroule sur la planète :

- a) Mars
- b) Arrakis
- c) Vollex

3) Le jeu Dune II est basé sur le livre de :

- a) Paul Atreides
- b) Stéphane Lavoisard
- c) Frank Herbert

La participation est possible par l'envoi d'un bulletin de réponse original ou par l'envoi d'une carte postale à :

Concours Génération 4 / Virgin Games, 19 rue Hégriseppe Moreau, 75018 Paris avant le 31 mars 1993 (le cachet de la poste faisant foi).

Indiquez pour chaque question : son numéro et votre choix (a, b ou c) ainsi que vos noms et adresses.

Règlement :

- 1) Tout le monde peut participer à ce concours sauf les membres de génération 4, Virgin Games France.
- 2) Les bulletins ratés, illisibles ou incomplets ne seront pris en compte.
- 3) En cas d'égalité, les gagnants seront déterminés par un tirage au sort.

BATTLE FOR ARRAKIS

GÉNÉRATION 4

WESTWOOD
STUDIOS



DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

Voix
digitalisées,
notice et texte
à l'écran
entièrement
en français.

**CELI QUI CONTROLE L'EPICE, CONTROLE L'UNIVERS
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC ET COMPATIBLES**

JOYSTICK N° 35: LE JEU SE TRANSFORME RAPIDEMENT EN UN VERITABLE DROGUE

ET ON NE PEUT PLUS SE PASSER - 91%

GENERATION 4 N° 52: 'UN JEU DE STRATEGIE TOUT SIMPLEMENT GENIAL' - L'EN D'OR - 91%

UNE PRODUCTION WESTWOOD STUDIOS POUR VIRGIN GAMES

DUNE IS A TRADEMARK OF DUNE DE LAURENTIE CORPORATION
AND LICENSED TO MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING INC.

© 1994 DUNE DE LAURENTIE CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. © 1994 VIRGIN GAMES LTD.
PRODUCED BY BRETT W. SPERRY. DIRECTED BY AARON E. POWELL. A 3D STRATEGIC

PROGRAMMED IN JOE JUSTIC, SCOTT K. BOWEN.
ART & ANIMATION BY AARON E. POWELL.

TEXT BY JENNIFER J. FUNNY, RICK GUSH.

GEN: JENSEN, JENNIFER FETTERSON, ERIC SHRETS. ZIE: ARABIAN.
MUSIC AND SOUND BY FRANK KLEPACKI, WRIGHT - KARABA.

PC: VIRGIN GAMES UK.

PRODUCED OVERSEAS BY MAN MARCHANT, PETER RICKMAN.
QUALITY ASSURANCE BY JOHN MARTIN, DAVID LLOYD,

REN AUBURN, RICHARD HEWISON, PAUL OLYNNE.

MARSHAL LAYOUT BY DEPARTMENT.

TRANSLATIONS BY ANNY LANG.

PACKAGING BY MICK LOWE DESIGN.

ARTWORK & CREATIVE COORDINATION BY

ANDREW WRIGHT & MATT WALKER.

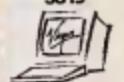
MANUFACTURING & DISTRIBUTION

BY RIMMELINE DALTON.

EUROPEAN MARKETING ANDREW WRIGHT.

VGA SCREEN SHOTS SHOWN.

3615



VIRGINGAME



Westwood

Enfin !!! Nous avons enfin l'immense joie de pouvoir vous présenter à nouveau ce produit alors que le jeu n'est qu'à deux

mois de sa sortie. Croquez-moi, on a bien fait de vous rabotter les oreilles avec, parce que pour être impressionnant, c'est impressionnant. En fait, le jeu en lui-même n'a pas tellement changé. Ce qui est un peu différent, ce sont les scènes de survol de Dune, la planète des sables, qui ont complètement été refaites, et pas par des manchots. Certains d'entre vous ont peut-être eu l'occasion de voir les somptueuses images du salon



Imagina (sur lequel d'ailleurs un reportage est en préparation), qui est le festival de l'image de synthèse. Et bien dites-vous que la qualité des images proposées dans cette nouvelle version sont de qualité équivalente à ce qui se faisait il y a quelques temps au niveau professionnel lors de ces



salons (je n'exagère rien). Comme vous êtes nombreux à nous le demander, et malgré le fait que l'on vous en ait déjà passé pas mal, voici de nouvelles photos de ces scènes réalisées en images de synthèse. En fait, deux styles différents de paysages sont proposés. Le désert de Dune, fait de... dunes de sable à perte de vue et les zones montagneuses d'Arrakis, elles aussi réellement oppressantes de par leur réalisme. A couper le souffle également, l'arrivée sur les Sietchs près desquels vous vous posez tout en restant face à eux. Une autre des grandes innovations de Dune CD ; les scènes digitalisées. Désormais, lorsque vous désirez compulsé le livre d'informations générales, vous aurez droit à des scènes digitalisées du film en Full Motion Video (Comprenez image vidéo plein



écran). Le principe pour cela est de n'afficher qu'un point sur deux, ce qui permet du plein écran et donne une fluidité excellente en ne perdant que peu de la qualité du film. De plus, les voix des différents personnages de Dune ont été complètement enregistrées par des acteurs américains professionnels, et les mouvements de la bouche complètement raccordés pour coïncider avec les voix. Vous pouvez également définir le niveau du volume de la voix par rapport à la musique, et la baisse du volume de





la musique quand une voix entre en jeu. Bref, du travail de Pro. Pour les non anglophones, des sous-titres sont disponibles, et si vous voulez savoir comment s'écrit "Paul, parles-moi de ton monde notol" en Chinois, Japonais, Allemand, et j'en passe, vous pourrez toujours le faire, puisque vous avez également l'opportunité de choisir en quelle langue seront inscrits les sous-titres. Bref du archi-tout bon que vous ne devriez plus attendre très longtemps...



Chez votre marchand de journaux

BANZZAÏ

Le géant de la presse NINTENDO
GÉNIAL !

Ne manquez pas dans le n° 8 :

la Boîte de Rangement
les 8 cartes "Collectors"
de l'Univers Fantastique
des Jeux Vidéo.

En vente jusqu'au 15 février.

BANZZAÏ, 15 F
Tout simplement

Si vous ne le trouvez pas, vous pouvez aussi le commander en nous retournant ce bon et un règlement de 20 francs à :
Pressimage/BANZZAÏ N° 8 - 210, rue du Faubourg Saint Martin - 75010 Paris. Je règle par chèque - timbres ou CCP

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
CP _____
Ville _____

GENERATION 4 NOUVELLE FORMULE !!!

LE 27 MARS, NE RATEZ PAS GENERATION 4 N°54, L'EVENEMENT DU PRINTEMPS 93

La nouvelle formule de Génération 4, c'est un format plus grand, plus de pages, une maquette 42 fois plus belle, plus de news, des tests plus détaillés, des trucs et astuces par centaines, et dans chaque numéro un poster, 6 fiches et une disquette de démos chez vous, au format de votre choix (donc avec plus de démos, meilleures qui plus est...) Renvoyez dès aujourd'hui le coupon ci-joint pour recevoir, d'ici le 27 mars, votre disquette de démos chez

vous. Nouveau Gen4, le tester c'est l'adopter (et y'aura plu de fôtes d'autographe !)

The image shows a collage of magazine pages from Generation 4 N°54. At the top, a large blue 'F' is partially visible. The central page features a review for 'Star Wars: X-Wing' with the sub-headline 'LucasArts Contre-Attaque'. It includes a screenshot of the game and several text columns. Below this, another page is titled 'Ishar' and 'Body Blows les éclate tous !' with several columns of text and small images. To the right, a vertical column of text reads 'Les jeux viennent de... N°54 - Avril 1993' and '1 MON PC DEMOS GRATUITES GEN4'. A blue floppy disk is also visible on the left side of the collage.



VENTE LE 27 MARS CHEZ VOTRE LIBRAIRE !

Amiga, PC, ST, Mac, CD & CD-I

NOUVELLE FORMULE

EN^{ERATION} 4

LUCASARTS
CONTRE-ATTAQUE

X-WING



NOUVELLE FORMULE DE GÉNÉRATION 4 !
164 PAGES ! 2 POSTERS ! 6 PICKETS !
2 DOSSIERS ! 3 SUPERS DEMO-DISKS !
2 CONCOURS ! EN VENTE LE 27 MARS !

GEN^{ERATION} 4
MAGAZINE

NEWS :

tout ce qui se prépare
dans le monde entier au niveau
jeux, mais aussi les nouveautés
marquantes dans tous les loisirs...

TESTS : des tests très détaillés qui vous
permettront de mieux décider de vos achats.
Plus drôles, plus complets, plus
intéressants.

DOSSIER : découvrez des compagnies, des
personnes, des produits, des salons...

GEN^{ERATION} 4
PRATIQUE

P.A. :

les petites annonces
pour tout vendre et tout acheter.

COURRIER : écrivez-nous, dites-nous
ce que vous pensez de la nouvelle formule,
ce que vous en attendez... Posez vos
questions !

L'AVENTURIER FOU : des soluces et des
bidouilles sur les produits les plus récents.
Etonnant !

GEN^{ERATION} 4
MULTIMEDIA

NEWS :

93 sera l'année du CD-
Rom. Découvrez tous les
produits à venir !

TESTS : CD-Rom PC ou Mac, CDTV ou CD-I,
toutes les nouveautés sont là !

DOSSIER : des reportages édifiants sur les
productions en cours sur CD-Rom, mais
aussi chez les constructeurs des machines de
demain.

GEN^{ERATION} 4
DIRECT

NEWS :

les nouveautés en
matériel, les bonnes affaires du
moment...

DP : les meilleurs domaines publics testés et
proposés aux meilleurs prix.

DOSSIER : chaque mois, le guide d'achat
d'un périphérique; joysticks, CD-Rom, cartes
mémoire, sonores...

GUIDE : les côtes de l'occasion, les lexiques,
les conseils...

N'ATTENDEZ PLUS LE PROCHAIN MATCH DE L'O.M.
RETRouvez vos stars préférées dans cette
fantastique simulation de football!!!



OLYMPIQUE DE MARSEILLE SUPER FOOTBALL a été développé sous licence et en association avec l'OLYMPIQUE de MARSEILLE.

7 Grace à ce jeu, vous allez prendre la place de vos stars préférées. Tous les gestes de football sont possibles dans cette fantastique simulation: tirez les coups francs, les corners, dribblez, retournez acrobatique, tacle, hors jeu, coups francs, les têtes, les touches...

DEVENEZ UNE VEDETTE DE L'OM. EN ALLUMANT VOS MICRO\$

Bientôt disponible sur:
ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

ocean®



LEADER DU GOUVERNEMENT LIBÉRAL
DU QUÉBEC
"Les 5-10 DECEMBRE 1974
à la
jeune
l'heure
de la
jeunesse
et
l'avenir
de
l'Amérique
du Nord

DUNE 2

Jeux micro

26

**1993****VIRGIN GAMES****PC****Amiga
(à venir)****Stratégie**

Après le jeu d'aventure des Cryo, vint un jeu de réflexion déjanté, Westwood Studios. Encore un hér

91%

Jeux micro

27

LEMMINGS 2

Jeux micro

26

**1993****VIRGIN GAMES****PC****Amiga
(à venir)****Stratégie**

Après le jeu d'aventure des Cryo, vint un jeu de réflexion déjanté, Westwood Studios. Encore un hér

91%

28

SHADOW OF THE COMET

Jeux micro

27

**1993****INFOGRAPHIES****PC****Aventure**

Premier jeu de la série "l'Appel de Cthulhu", Shadow Of The Comet est un produit qui vous plongera dans un monde inquiétant.

90%

28

1993**PSYGNOSIS**
MEGA CD
MPC, CDTV
(fin 1993)**Action**

Nous n'en sent qu'à l'île d'Amélie, mais un peu plus de temps à produire. Cela fait plaisir à l'île pour les fans de la série "Theme Up", avec ce produit assemblé.

**1993****PSYGNOSIS****CD****Action**

Après le succès de "Psygnosis", Psygnosis a décidé de sortir un jeu de réflexion déjanté, Westwood Studios. Encore un hér

94%

28

DRACULA CD

Jeux CD

28

**1993****PSYGNOSIS****CD****Action**

Après le succès de "Psygnosis", Psygnosis a décidé de sortir un jeu de réflexion déjanté, Westwood Studios. Encore un hér

94%

28

UNDERWORLD 2 Génération

Voici le suite du jeu révolutionnaire de la société lexicon Origin. Ultima Underworld 2 vous propose d'incarner un héros aux multiples vertes, dont vous pourrez définir le métier, le sexe, le vêtement, et les compétences principales, pour vous lancer dans une aventure aussi palissante que palpitante. En effet, de relais de votre dernière aventure, vous



l'entrez au château de votre souverain, longez un pulsion scintillante lancé par le Gardien, un viel serment, isole le palais du reste du monde. A vous d'explorer les sous-sols millénaires du château et les multiples univers parallèles auxquels vous aurez accès afin de permettre aux occupants du château d'en s'en évader...

Le système de jeu révolutionnaire utilisé permet des déplacements hyper-réalistes dans un univers en trois dimensions d'une qualité incomparable. La richesse du scénario et la réalisation vous laissent propulsant d'ores et déjà ce produit de Richard Garriott au sommet de l'art dans le domaine du jeu De Rôle sur ordinateur. Tout, du son ou canicule des pilotes de formule 1 que sont les Alais, a été prévu pour plonger le joueur dans une ambiance prenante et magique qui vous garantira des centaines d'heures de jeu passionnante.

STUNT ISLAND Génération

Mieux... Action 1 Stunt Island est un produit complément original de Disney Software qui vous propose de préparer, réaliser, filmer, monter et projeter vos propres cascades.

Un éditeur extrêmement performant vous permet de concevoir vos propres débors à l'aide d'un hangar à une ville complète et d'y faire évoluer toute



série d'engins différents. A vous alors de réaliser la cascade la plus impressionnante possible. Vous devrez, par exemple, récupérer un prisonnier sur le toit de la célèbre prison d'Alcatraz à l'aide d'un vélo biplace en passant en rose-noires, ce qui devrait s'accroître aux roues de votre cycloped.

Lorsque vous aurez réussi votre cascade, vous devrez monter la scène à l'aide des multiples caméras afin d'obtenir les prises de vues les plus adéquées. Rajoutez à tout ceci une bande sonore de qualité, des sous-titres et vous vous verrez déjà à diffuser votre film au grand public, qui réglera selon la qualité de votre présentation.

Un produit totalement original, aux possibilités quasi-infinies qui vous fera mieux comprendre les effets de la production cinématographique. Si la réalisation vous intéresse, ce jeu est décidément fait pour vous !

PALMARES DES JEUX VIDEO DE 1992

JEUX MICRO



7TH GUEST
(Virgin Games)



INCA
(Coktel Vision/Philips)



COUP DE COEUR
(Mr. NUTZ
(Ocean))

GRAND PRIX

Prost, Senna et bien sûr Nigel Mansell. Choisissez votre écurie parmi les 32 existantes, avec leurs vénielles couleurs. Régulez votre voiture comme bon vous semble (type de pneus, rapport des vitesses, balance des freins et l'inclinaison des oléopans) afin d'atteindre les premières places. La qualité des versions Amiga et ST était incontestable mais avec cette nouvelle mouture, les possesseurs de PC auront le top en matière de simulation automobile. La 3D offre bénéficier d'un "morpape" qui donne aux circuits un réalisme étonnant (pentes de pneus et autres chaos de la route). Les pilotes dirigés par l'ordinateur ne sont pas là pour faire de la figuration. Mâchez-vous car leur talent est au moins égal au vôtre.



Un grand jeu que tout possesseur d'une de ces trois machines se doit de posséder. Incomparable !!!

GRAND PRIX

Prost, Senna et bien sûr Nigel Mansell. Choisissez votre écurie parmi les 32 existantes, avec leurs vénielles couleurs. Régulez votre voiture comme bon vous semble (type de pneus, rapport des vitesses, balance des freins et l'inclinaison des oléopans) afin d'atteindre les premières places. La qualité des versions Amiga et ST était incontestable mais avec cette nouvelle mouture, les possesseurs de PC auront le top en matière de simulation automobile.

La 3D offre bénéficier d'un "morpape" qui donne aux circuits un réalisme étonnant (pentes de pneus et autres chaos de la route). Les pilotes dirigés par l'ordinateur ne sont pas là pour faire de la figuration. Mâchez-vous car leur talent est au moins égal au vôtre.

Un grand jeu que tout possesseur d'une de ces trois machines se doit de posséder. Incomparable !!!

GRAND PRIX

Prost, Senna et bien sûr Nigel Mansell. Choisissez votre écurie parmi les 32 existantes, avec leurs vénielles couleurs. Régulez votre voiture comme bon vous semble (type de pneus, rapport des vitesses, balance des freins et l'inclinaison des oléopans) afin d'atteindre les premières places. La qualité des versions Amiga et ST était incontestable mais avec cette nouvelle mouture, les possesseurs de PC auront le top en matière de simulation automobile.

La 3D offre bénéficier d'un "morpape" qui donne aux circuits un réalisme étonnant (pentes de pneus et autres chaos de la route). Les pilotes dirigés par l'ordinateur ne sont pas là pour faire de la figuration. Mâchez-vous car leur talent est au moins égal au vôtre.

Un grand jeu que tout possesseur d'une de ces trois machines se doit de posséder. Incomparable !!!

GRAND PRIX

Prost, Senna et bien sûr Nigel Mansell. Choisissez votre écurie parmi les 32 existantes, avec leurs vénielles couleurs. Régulez votre voiture comme bon vous semble (type de pneus, rapport des vitesses, balance des freins et l'inclinaison des oléopans) afin d'atteindre les premières places. La qualité des versions Amiga et ST était incontestable mais avec cette nouvelle mouture, les possesseurs de PC auront le top en matière de simulation automobile.

La 3D offre bénéficier d'un "morpape" qui donne aux circuits un réalisme étonnant (pentes de pneus et autres chaos de la route). Les pilotes dirigés par l'ordinateur ne sont pas là pour faire de la figuration. Mâchez-vous car leur talent est au moins égal au vôtre.

Un grand jeu que tout possesseur d'une de ces trois machines se doit de posséder. Incomparable !!!

GRAND PRIX

Jeux micro STUNT ISLAND

30

29



1993

DISNEY

PC

Simulation

Un fantastique jeu de tableaux contenant des nobles aventures des chevaliers de la Table Ronde.

90%



Jeux micro ULTIMA UNDERWORLD 2

30

29



1993

ORIGIN

PC

JEU DE RÔLE

Incrroyable ! Encore plus beau, encore plus jouable, avec un scénario passionnant, la 2^e volet de la saga Underworld : le jeu de rôle ULTIME !

94%



Jeux micro GRAND PRIX WORLD CIRCUIT

31



1993

MICROPROSE
AMIGA
PC / ST

Simulation

Après les versions Amiga et ST, Microprose nous a proposé un "Grand Prix" sur PC de toute beauté recommandé par un 4 d'Or.

91%



Jeux micro PALMNAIRES DES JEUX VIDEO DE L'ANNEE 1992

32



jeu de simulation
PILOTWINGS (Nintendo)

Jeux micro JEUX CONSOLES

Jeu de plate-forme
SONIC 2 (Sega)

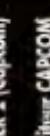
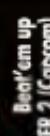
Jeu d'aventure/réflexion
ZELDA 3 (Nintendo)

Jeu d'arcade

SHOOT'EM UP

THUNDERFORCE IV
(Technosoft)

jeu de sport
TEAM USA BASKETBALL
(Electronic Arts)



Agitateur
depuis 1954

